GRATUITA

Agosto-Septiembre 2011 N16

http://creativefuture.tk

CREATIVE FUTURE

REVISTA DE VIDEOJUEGOS

ESPECIAL

RESISTANCE 3

NO SE TRATA DE LUCHAR, SINO DE SOBREVIVIR

ESPECIAL

BATMAN ARKHAM CITY

EL REGRESO DEL CABALLERO



LA EVOLUCIÓN HUMANA DEPENDERÁ DE LOS IMPLANTES

• 25 ANIVERSARIO UBISOFT • MASS EFFECT 3 • DUNGEONS

EDITORIAL

BIBIANO RUIZ
Director

JOSE ALCARAZ
Coordinador

CRISTINA USERO
Diseñadora Gráfica

Redacción:

CORAL VILLAVERDE
JESUS MAGAÑA
PEDRO GARCIA
RAUL MARTIN
ÁLVARO NARANJO
DAVID VAQUERIZO

Colaboradores:

JOSE A. SANCHEZ
IVÁN MANSO
DANIEL SUAREZ

¿PREPARADOS

Que nervios... ya ha comenzado septiem
están por venir: Resistance 3, Warhamm
FIFA 12, Pro Evolution Soccer 2012,.... a
menos prestigiosos como Driver: San Fra
ir abriendo boca os hemos preparado algu
de los nuevos juegos que están por salir.

En este número hemos creado una nuev
Creative Future os recomendaremos y os
descarga más requeridas: XboxLive, Play
de algún juego en particular mandarnos u



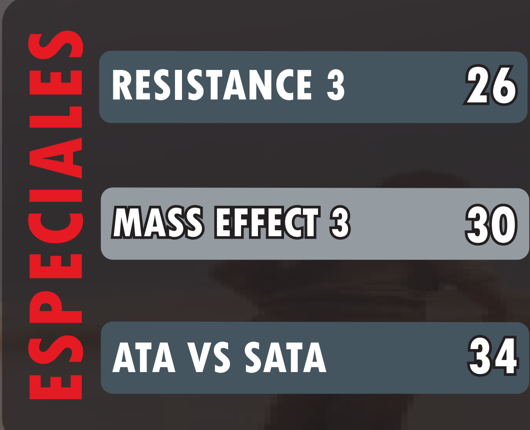
S PARA LA OLEADA DE LANZAMIENTOS?

bre y estamos deseando de contaros todo sobre los juegos que er 40,000: Space Marine, Dead Island, Gears of War 3, F1 2011, aunque en los últimos días nos hemos encontrados con otros no ncisco, Deus Ex: Human Revolution y Rugby World Cup 2011. Para nos especiales donde os contamos los últimos detalles conocidos

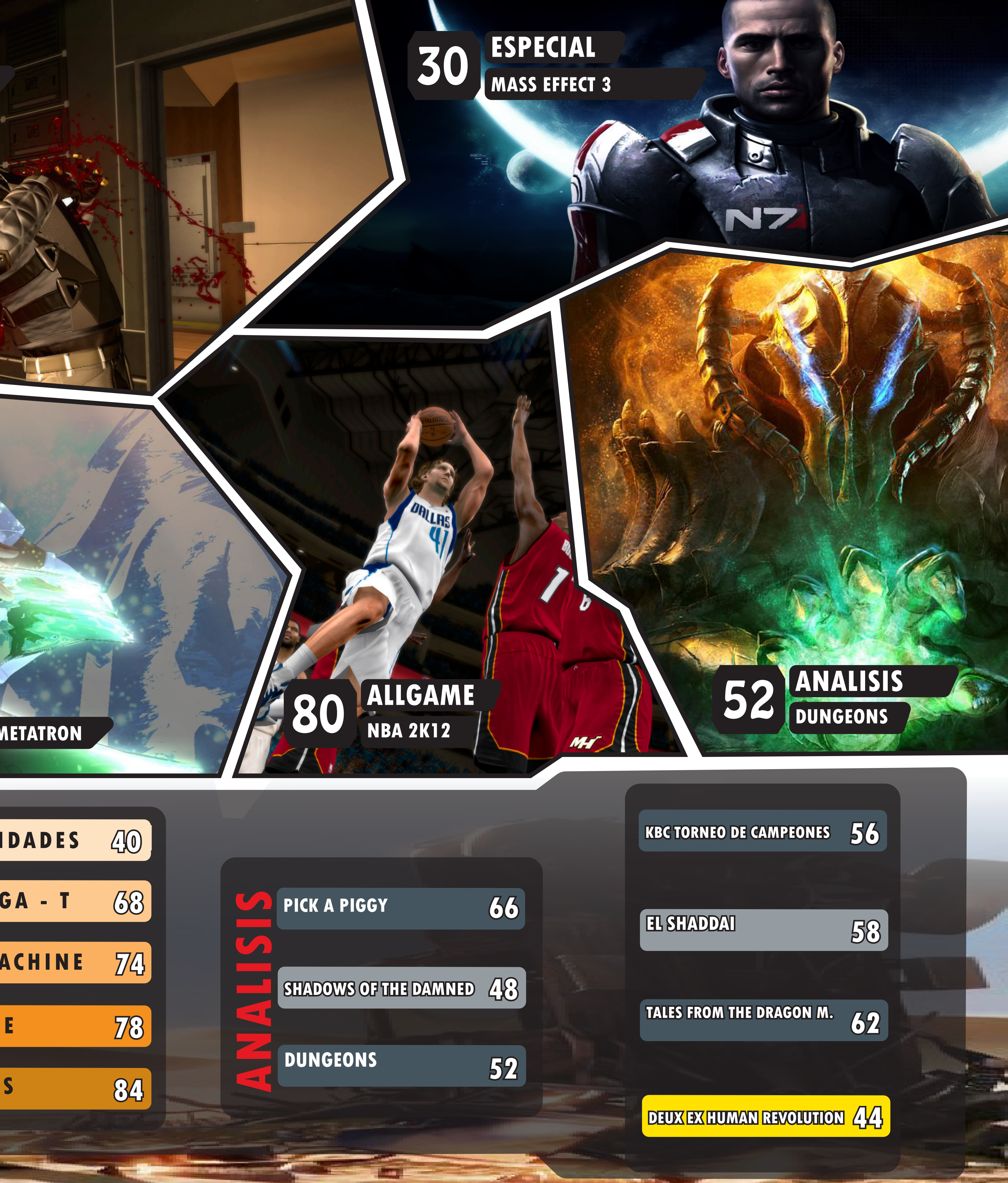
a sección llamada Descarga-T en la cual en cada publicación de s hablaremos sobre un juego de cada una de las plataformas de ystation Network, AppStore y Facebook. Si queréis que hablemos n email a prensa.creativefuture@gmail.com

Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

email: prensa.CreativeFuture@gmail.com







30 ESPECIAL
MASS EFFECT 3
METATRON
80 ALLGAME
NBA 2K12
52 ANALISIS
DUNGEONS
IDADES 40
GA - T 68
ACHINE 74
E 78
S 84
ANALISIS
PICK A PIGGY 66
SHADOWS OF THE DAMNED 48
DUNGEONS 52
KBC TORNEO DE CAMPEONES 56
EL SHADDAI 58
TALES FROM THE DRAGON M. 62
DEUX EX HUMAN REVOLUTION 44



GENERO: ACCION   **PLATAFORMAS:** PS3

RATCHET & CLANK ALL 4 ONE

AVANZANDO UNIDO A TUS COMPAÑEROS

Una de esas sagas que son recordadas con el paso del tiempo, y que deciden volver con más fuerza para seguir manteniéndose en nuestras mentes.

En PS2 pudimos disfrutar de una saga totalmente basada en la aventura que nos hacia divertirnos cada minuto que pasábamos junto a ellos, conocida como Ratcher&Clank. Sus dos personajes convivieron con nosotros y ahora, después de un tiempo y de un paso casi leve por PS3, ahora es anunciado un nuevo título, que promete ponerlo a la altura de sus antecesores y lograr de nuevo que no dejemos de pensar en esta saga. Ratcher&Clank All 4 Online promete diversión en compañía.

Un nuevo lavado de cara, dependiendo así de la jugabilidad con compañía. Insomniac Games ha puesto fuerzas para atraernos de nuevo. La historia se traslada a dos años después de Racher&Clack Atrapados en el tiempo, donde el capitán Qwark ha pasado a ser el presidente. El doctor Nefarius cabreado crea una máquina con el fin de acabar con todos, sin embargo, esta se vuelve contra su propio creador, convirtiéndose en una máquina descontrolada. Todo esto apostando por un punto fuerte, el multijugador.

Los dos protagonistas de ambos títulos estarán presentes claro está, sin embargo esta vez iremos acompañados de dos nuevos personajes, Captain Qwark y Dr.Nefarius. Podremos jugar con cuatro amigos tanto en la misma sala como online. Eso no quiere decir que sea obligatorio con gente, pero si es verdad que para disfrutar más de lo que se nos ofrece es mejor hacerlo con amigos. El juego está diseñado para poder avanzar en algunos caminos con ayuda de dos o tres personajes, saltos que

>>



tendremos que hacer con ayuda y una serie de consecuencias que harán que este nuevo título se decante más por la diversión en compañía. Es una apuesta bastante fuerte pero a la vez arriesgada, que puede pasar o no factura ya que se expone más a otro tipo de jugadores. El apartado gráfico sigue manteniéndose a la altura de lo que puede ofrecer la saga. Armas que se compaginan con las pasadas y con nuevas apariciones. Su toque de humor no se ha evaporado, por lo que echaremos alguna sonrisa asegurada. Cada personaje será totalmente diferente, por lo que nos darán oportunidades distintas a la hora de desenvolvernos en el campo de batalla. Contar que la pantalla no se dividirá en partes a la hora de jugar con gente, si no que todos permanecerán en un plano. También contará este juego con disponibilidad en 3D viendo así que Sony sigue apostando por este elemento que hoy en día está muy presente. Para finalizar, podríamos decir que Racher&Clank All 4 One quiere traernos de nuevo la esencia de esta saga, pero con un nuevo método de jugabilidad en la que podremos disfrutar de un modo totalmente diferente gracias a su nueva incorporación en el modo multijugador que ya muchos iban pidiendo en esta saga. Un nuevo título, con esencia propia, que demuestra que puede haber un hueco en él en estos tiempos, y que nos dirá que no importa el paso del tiempo para seguir disfrutando.



REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE


COLABORA CON
http://creativefuture.tk
CREATIVE
FUTURE
¿TE CONSIDERAS
UN JUGON ?
¿SERIAS CAPAZ DE DAR CON
EL ANALISIS PERFECTO?
¿TE GUSTAN LOS VIDEOJUEGOS?
SI QUIERES COLABORAR CON UNA REVISTA DE VIDEOJUEGOS
QUE CUENTA CON MÁS DE 100.000 LECTORES EN TODO EL
MUNDO. BUSCANOS EN:
PRENSA.CREATIVEFUTURE@GMAIL.COM

DRIVER SAN FRANCISCO

CONDUCIR AHORA CONLLEVA CORRER, Y NUESTRO OBJETIVO ES JERICÓ

Capturar a Charles Jericó se está convirtiendo en una obsesión para John Tanner que está dispuesto a cazarlo como sea, incluso en sueños... esperemos que no se convierta en pesadilla. El 1 de Septiembre Ubisoft publicará "Driver San Francisco"; echábamos de menos estos grandes juegos de coches, aunque, más que un juego de coches, es un juego de persecuciones. Ponte en la piel del conductor profesional Tanner. Unos meses después de los acontecimientos de "Driv3r" Tanner es informado de que Jericó sobrevivió tras lo ocurrido en Estambul y de que ha escapado a San Francisco, motivo por el cual Tanner le sigue hasta allí. A partir de ahí, por un lado se nos muestra como Jericó escapa, dejando a Tanner en coma, subiendo a una ambulancia. Pero, en la mente del protagonista, aún seguimos vivos en el lugar del accidente, ilesos. El juego narrará así la aventura interior de nuestro herido protagonista, ajeno a su dramática situación, al borde de la muerte (por eso el efecto del SHIFT o tele trans-

portación). Sin conocer su estado, John Tanner emprende una implacable persecución, actuando de incógnito como nunca antes para destapar el verdadero plan de Jericó. La aventura lo llevará a descubrir el secreto que se esconde tras su propia recuperación. Todo se convierte en una persecución entre la vida y la muerte. Ambientado en la ciudad de San Francisco, "Driver" nos ofrece horas de carreras, turbos, disparos, policías, crímenes y muchas cosas más que despertaran nuestra admiración desde el primer momento. Jericó, asesino, mafioso y narcotraficante, se ha escapado y nuestra misión es volver a capturarlo. Ubisoft Reflections ha vuelto a la esencia de "Driver" que no es otra que la clásica persecución entre Tanner y Jericó, pero esta vez cuenta con más de 100 coches y hasta una zona de juego que llega a alcanzar los 330km conducidos. El juego salió el 1 de septiembre de 2011 en Europa, para las plataformas, PC, Mac, PS3, Xbox 360, Nintendo •DS y una versión especial para Wii debido a que por la jugabilidad de







esta consola, se ha requerido un desarrollo diferente a otras plataformas que además contará con una trama alternativa. Una de las diferencias que podemos encontrar en esta nueva versión de "Driver" es la posibilidad de cambiar de un coche a otro y acto seguido continuar con la misión. John Tanner también podrá cambiar hacia coches más distantes y en otras partes de la ciudad. Personalmente creo que hoy en día los juegos de coches logran un gran realismo, pero "Driver: San Francisco" va más allá y nos muestra que no solo es un juego de coches, sino que también sigue el desarrollo de una historia y tiene muchísimas misiones que nos demostrarán la gran jugabilidad de este juego.

El modo Shift da otro paso en el avance de los juegos de coches, carreras y persecución y consiste en que mediante un simple botón podemos salir de un vehículo en espíritu (debido a que el juego se desarrolla en el estado de coma de Tanner) y con una perspectiva determinada podemos elegir cualquier otro vehículo del







entorno urbano poseyendo a su conductor y utilizándolo a nuestro antojo (con sus limitaciones, claro); es este uno de los aspectos más graciosos del juego, la existencia de un argumento o prólogo para cada misión secundaria, pues al trasladarnos a un coche que no es el nuestro y poseer a la persona que conduce, que puede ser un médico llevando a un paciente al hospital, un chófer con ganas de impresionar a su jefe, o un par de delincuentes que acaban de cometer un robo, lleva a situaciones bastante cómicas, tanto por los diálogos, como por la reacción de nuestro copiloto, que "alucina" al ver la recién adquirida maestría del conductor, arrebatándonos una sonrisa..

Gráficamente es un juego increíble y sorprendente, con una extraordinaria música y ambiente que nos dará la sensación de estar realmente conduciendo a gran velocidad, por ejemplo, las carreras por los callejones suelen ser bastante difíciles a la vez que entretenidas y cabe destacar también el elenco de dobladores a los que seguramente reconoceréis por haber oído en más de una ocasión, porque el juego viene doblado al castellano. En mi opinión, a pesar de mantener que es un gran juego, debo decir también que están facilitando de esta forma demasiado las carreras y me explico; antes, en otros juegos de coches, al no disponer del nuevo SHIFT, si el coche se chocaba, podías dar la carrera casi por perdida, pero en este caso basta con cambiar de coche y listo, es decir, que es como tener una segunda oportunidad. Sin duda, está claro que esta no será la última versión de este juego y esperemos que dure mucho más.

REALIZADO POR JESUS MAGAÑA



SIENTE LA EMOCIÓN DE LAS PERSECUCIONES



El regreso del Caballero Oscuro

Después de sorprender y deleitar a medio mundo con su primera aventura en Arkham Asylum, el Caballero Oscuro regresará con una aventura aún más perfecta, variada y espectacular que se desarrollará en la oscura y decadente ciudad de Gotham.

Tras el éxito cosechado con Batman Arkham Asylum, el mejor videojuego sobre batman y probablemente el mejor videojuego de un superhéroe hasta la fecha, ha hecho que los desarrolladores pongan rumbo a la segunda entrega llamada Batman Arkham City.

Batman Arkham City cuenta con la clasica formula de mantener lo mejor de la primera entrega y mejorar y añadir nuevas cosas a segundas partes. En resumen más armas, más personajes, más acción, explosiones más grandes, mayor escenario. Ha pasado ya un año desde los acontencimientos en el manicomio por lo que abandonamos la isla, para situarnos en una zona de Gotham City cinco veces más grande.

Basicamente Gothan se ha convertido en una gran cárcel con un perímetro cerrado y vigilado por militares contratados de un grupo llamado Tyger Estaremos rodeados de presos fugados a los que tendremos que ajusticiar para ello dispondremos de nuevas habilidades como volar y balancear que nos permitirán recorrer los edificios e ir moviéndonos rápidamente por un escenario así de grande.

Pero sin duda una de las mejores cosas del juego sera el combate cuerpo a cuerpo, donde batman a aumentado su repertorio de golpes, llaves y tecnicas de defensa y es que, los desarrolladores afirmaron que nos veremos las caras con casi 40 enemigos a la vez ¿podra Batman con ellos? Por supuesto. Pero eso no es todo porque

los movimientos en combate de Batman tendran el doble de animaciones y sera mucho mas real, hasta la capa de Batman parecera que se mueve de verdad. Aunque como recordareis el arma mas poderoso de Batman es el sigilo, y es que en esta nueva aventura del hombre murciélago, sera tambien una de nuestra mejores opciones ya que ante el gran numero de enemigos Batman sera mucho mas letal en las oscuridades que en el enfrentamiento cuerpo a cuerpo, cuanto mas armados esten los enemigos, menos posibilidades tendremos de vencerlos.

Dispondremos tambien de armamento ya visto en la anterior entrega como la visión de detective, la tirolina, el batarang electrificado, teledirigido o combinaciones de estos.

El juego tendra una duracion estimada de unas 40 horas, entre misiones principales y misiones secundarias, tiempo suficiente para disfrutar de todo el esecenario y del modo mejorado y adaptado de la última versión de Unreal Engine

>>





Se aproxima el amanecer para Gothan City

que exprimira al maximo nuestras consolas. 15 horas del juego seran dedicadas integramente a las misiones secundarias, todas ellas las podremos hacer en cualquier momento de la historia. Otras 2 horas y media del juego constara de escena de video.

Lo bueno de la saga Batman es la cantidad de personajes que se han ido creando durante su historia, y es que en esta nueva entrega tendremos un desfile de personajes conocidos como Harvey “Dos Caras” Dent, El Pingüino, Joker, Hugo Strange, Bane, Enigma, Harley Quinn y Salomon Grundy, entre otros. Todos ellos adaptados a la nueva aventura de Batman. Tambien se confirmo hace poco tiempo la aparicion de MR Freezer, el cual nos dara bastante guerra.

Ante tal elenco de personajes pensareis que solos no podréis con todos, pero nos os preocupeis, el caballero oscuro vuelve muy bien acompañado.

Contaremos con la presencia de dos aliados poderosos como son Robin y Catwoman, el primero solo estara disponible con el pack descargable que vendra con el

juego, y el segundo, Catwoman formara parte de la historia e incluso jugaremos con ella algun tiempo durante el juego. Para guiarnos durante la trama contaremos con la hija del comisario Gordon, Oráculo que nos ayudara en todo lo que pueda guiando a nuestro superhéroe

Y por supuesto, regresan las pruebas, puzles y acertijos de Enigma, un elemento secundario del primer juego que regresa en la segunda entrega. Más de 400 desafíos casi cuatro veces más que el primer juego. Enigma nos presenta un panorama mucho más agobiante que en la entrega anterior: lo que antaño era un simple reto para capturarle, ahora se ha convertido en un juego sangriento con vidas inocentes en juego al más puro estilo Saw. Nos mostrara a un grupo de inocentes cuando el desafio comienze, los cuales sufriran si no resolvemos los acertijos que nos presenta. Al igual que en la anterior entrega esto enigmas podremos completarlos si queremos, lo que hace que se amplien aun mas las horas de juego.

En lines generales tendremos más y mejor. Podremos recorrer las calles de la ciudad mientras nos lanzamos en picado o tomamos altura de nuevo con un movimiento de los sticks. Bajaremos al nivel de calle e, incluso, nos meteremos en las alcantarillas, donde no faltarán sorpresas desagradables.

REALIZADO POR JOSE ANTONIO SANCHEZ



25 ANIVERSARIO DE UBISOFT

UBISOFT, PRIMERA COMPAÑÍA QUE PIDE UN CAMBIO DE GENERACIÓN

En la pasada feria del E3 de los Ángeles la compañía desarrolladora de videojuegos Ubisoft cumplió 25 años y lo acompañó de un gran catálogo de buenos títulos entre los que se encontraba el espectacular Assassins Creed Revelations o el impresionante Far Cry 3.

Ubisoft nació en 1986 como una humilde empresa de diseño de juegos para ordenador creada por cinco hermanos. Al principio solo consiguió distribuir sus juegos por Francia gracias a tratos con otras empresas de videojuegos como por ejemplo EA y a finales de la misma década consiguió expandir su mercado por Inglaterra y Estados Unidos y Alemania. Tras esto siguió creciendo y lentamente fue estableciendo más sedes en otros países como Estados Unidos, Japón, España, Reino Unido, Australia y México. Hoy en día se puede considerar a Ubisoft como una de las empresas más importantes e influyentes del mundo de los videojuegos y que cuenta con sagas de gran calidad como Prince of Persia, Tom Clancys, Assassins Creed, Rayman...

En el pasado E3 la compañía francesa no decepcionó a nadie pues celebro su 25 aniversario por todo lo alto presentando títulos de todas sus sagas más famosas. Entre estas sagas se encontraron:
-Brother in arms Furious 4: Otra entrega del famoso shooter cooperativo en tercera persona, pero con una gran diferencia frente a los dos anteriores juegos que esta vez podrá ser jugado por hasta cuatro jugadores a la vez. Lo que no variará del shooter es su mecánica bastante dirigida a la táctica.
-Far cry 3: Este juego se puede decir que fue el que más expectación levantó de todos los de Ubisoft pues mostró un Gameplay lleno de acción y con unos gráficos de vértigo. También se desveló que como de costumbre en la saga el juego ocurrirá en una gigantesca isla que podremos explorar completamente.
-Assassins Creed Revelations: Este juego no sorprendió tanto como otros pues ya estaba previsto que en el E3 se mostrasen imágenes sobre el ya que se encuentra a la vuelta de la esquina, saldrá a finales de este año 2011. Esta entrega será la última protagonizada por Ezio y nos llevará a Constantinopla, en ella buscará pistas sobre su antepasado Altair, incluso visitará Masyaf la ciudad de nacimiento del credo.
-Ghost Recon Future Soldier: La saga táctica de Ubisoft vuelve con una nueva entrega lo cual supone una gran noticia para el mundo de los videojuegos ya que esta saga siempre ha contado con juegos de gran calidad. En este caso el juego traerá la opción de ser jugado de manera cooperativa por hasta cuatro jugadores y en Xbox 360 además también se podrá jugar usando Kinect.
-Just Dance 3: Este juego no sorprendió en ningún aspecto pues su única novedad es las canciones incluidas que siempre son diferentes a entregas anteriores. También como sus anteriores entregas en Xbox permitirá el uso de Kinect lo cual dará una muy buena experiencia de juego comparable con la realidad.
-Rayman Origins: el último

>>

UBISOFT SE LUCIÓ POR TODO LO ALTO EN EL E3 DE ESTE AÑO

gran juego de la lista de los presentados por Ubisoft fue esta vuelta a los orígenes del famoso Rayman. Fue el primer juego presentado en el E3 lo cual fue una gran elección pues Michel Ancel, el creador del juego original subió al escenario para presentar una demo jugable de la mítica saga de juegos plataformeros.

Otro tema sobre el cual Ubisoft se ha pronunciado recientemente es que para ellos el cambio de generación es necesario pues en sus juegos se ven limitados por la presente generación. Lo que dijeron es que en sus juegos les gustaría añadir una mejor IA pero para ello tendrían que prescindir de parte de sus gráficos por lo cual no pueden dar el salto y que ellos piensan que la IA en los juegos da más realismo incluso que los gráficos. El caso es que esto no ha quedado en más que un comentario pues las diferentes compañías no han dicho nada de que se estén planteando el cambio de generación.

REALIZADO POR PEDRO GARCIA




创新的未来是游戏杂志。
我们将谈论视频游戏上的所有新闻
PARA QUE
NO TE SUENE A CHINO
CUANDO TE HABLEN DE
VIDEOJUEGOS
CREATIVE
FUTURE
http://creativefuture.tk

GENERO: ESTRATEGIA
PLATAFORMAS: PC



NUESTRA ESTRATEGIA PERFECTA

A todos nos suena Age of Empires, una saga de PC basada en la estrategia con la finalidad de destruir a nuestros enemigos sin ser derrotados antes. Con una lista de ventas a su espaldas y años de una demostración de jugabilidad enganchadora, esta vez nos presentarán un título que logrará encajar de nuevo en las expectativas de todo jugador. Age of Empires Online es un título que abarcará civilizaciones antiguas que cuentan con una fuerte pronunciación histórica, la egipcia y la griega. Todo esto creando un juego de estrategia en tiempo real. El punto fuerte de este nuevo título presentado será su capacidad de lograr que los jugadores estén pendiente de su ciudad y a la vez de realizar una estrategia básica para sobrevivir. Contamos en el modo de juego con que tendremos que construir, edificar, realizar objetos, lo básico que siempre ha acompañado a esta saga, sin embargo contamos con algo que antes no era una posibilidad, el tiempo real de nuestra ciudad. ¿Esto que quiere decir? Pues que nosotros podemos dejar tareas en la ciudad, desconectarnos y esta seguirá trabajando por nosotros, haciendo posible la evolución tal que no tengamos que depender de poder conectarnos. Los distintos tipos básicos para el desarrollo de

nuestra capital serán: Pabellón de caza , pabellón de caballería, escuela militar, escuela de ingeniería, centro de constructores, centro de artesanos y gran templo. El tipo de edificio no varía respecto a lo que se va siguiendo en títulos anteriores: Cuartel, casa, almacén y torre de vigilancia. Después de hablar de la estructura física, ahora hablaremos de uno de los elementos claves para un buen desarrollo de nuestra fuerza interior, los miembros de los que contaremos en nuestra capital: el explorador, las unidades militares, aldeano y sacerdote. Todos ellos importantes y esenciales para la evolución.

Una vez resuelta la estructura básica para comenzar a jugar en sí, tendremos que tener en cuenta la estrategia que queramos seguir, ya que depende de nosotros si nos merece la pena meternos en un sitio o aguantar a tener mayor poder. Principalmente tendremos que hacernos una cuenta, que tendrá que ser por medio de un Gametarg del Live que nos permitirá enviar y recibir mensajes e invitar a otras personas a unirse a nosotros. Algo que se puede hacer en poco tiempo y que es lo esencial para que nos deje jugar. Para lograr esta capacidad de poder destruir, y luchar, podemos contar con un sistema de alianza, a la que podremos pertenecer, para así hacernos más fuertes y contar con ayuda de amigos si alguien está dispuesto a ponernos las cosas difíciles atacándonos. De este modo el lugar de batalla puede ser amplio, ya que numerosas tropas de distintos jugadores pueden lograr algo espectacular para la supervivencia. Por tanto, podremos contar con numerosas misiones que irán creciendo cuanto más hagamos, dándonos así horas y horas de duración en la que tendremos que afrontar cada reto de un modo distinto. Una de las preguntas básicas que nos hacemos ante este tipo de juegos es...¿Será gratuito? Pues sí, aunque si queremos

>>



contar con más contenido podremos hacernos "Premium" pero para poder abarcarnos para probar y disfrutar no nos hace falta pagar, por lo que podremos disfrutar de todas las civilizaciones y misiones. Podríamos decir que Age of Empires Online mantienen lo esencial de sus títulos antiguos, pero a la vez dándole un toque propio que mantiene a amigos juntos pegados a la pantalla para aguantar numerosos retos. Su toque en tiempo real es lo que lo hace esencial y básico para una nueva visión de este método de juego. Un toque de aire fresco a una saga que ha cautivado a jugadores durante años y que nos hará disfrutar de nuevo durante un tiempo más, demostrando a sí que sigue a una altura digna de una saga.

EL PASO ACERTADO

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE





ASOCIACIÓN FILAK

Ubicada en Fuengirola, Málaga. Destinada a los videojuegos y la cultura japonesa. Esta asociación creada recientemente, organiza eventos mensualmente para crear un ocio
alternativo entre los jóvenes. Les gusta el manga, el anime, el rol, las magic y un sin fin de cosas.

Si quieres saber más sobre ella porque estás cansado de que no se haga nada en tu ciudad o porque tienes afán de ser tú el creador, contáctales.

Puedes ver su foro en:
www.asofilak.foroactivo.com

Email:
asofilak@gmail.com

DEJA DE ESPERAR PARA QUE PASEN COSAS, ¡HAZLAS TÚ!



LA LUHCA CONTRA LAS QUIMERAS TIENE UN NUEVO PROTAGONISTA

Las Quimeras han ganado la guerra, o al menos estan a punto de ganarla. Una nueva esperanza hara que surja un nuevo heroe que intentara acabar con la invasión alienígena.

Resistance 3 llegara a las tiendas el 9 de septiembre, continuando con una de las mejores sagas que PS3 tiene en exclusiva.

La primera entrega del juego nos muestra un escenario de los años 50 donde se libra una guerra en la tierra entre humanos y una extrañana raza alienígena. Durante la segunda entrega del juego, Estados Unidos aun no ha sido plagado por los alienigenas dejando a la humanidad al límite del exterminio.

En esta tercera entrega se nos muestra como las fuerzas alienigenas han eliminado a toda la resistencia y lo que queda ahora de la humanidad solo luchan para intentar sobrevivir el tiempo que puedan. Nuestro protagonista sera Capelli, un superviviente que ha renuciado a la lucha contra la Quimera, y tan solo intenta sobrevivir con su familia, hasta que se encuentra con un doctor, y nos afirma tener la clave para acabar con la amenaza. Por lo que Capelli decide partir hacia la supuesta salvación.

Lo primero que podemos afirmar que han mejorado repecto a anteriores entregas, es que pese a ser un juego en primera persona, el planteamiento del mismo nos lleva a que andemos solo por los distintos escenarios, asemejandose a lo que hacemos en bioshock donde nos enfretaremos a los enemigos en solitario por un camino peligroso que nos llevara desde el medio oeste hasta Nueva York, donde aparentemente se encuentra la unica opcion para salvar la humanidad.

Resistance 3 nos metera en una nueva guerra contra los alienigenas, donde la IA de los enemigos han sido mejorada, ahora son muchos más inteligentes y agresivos. Es probable que consigas eliminar a dos o tres, pero los restantes haran lo imposible para eliminarte. Insomniac, durante la presentacion del juego nos muestra dos niveles, el primero de ellos nos situa en Pennsylvania, en un bosque donde el protagonista intentara sobrevivir a un ataque de francotirado-

>>

SOLO EL 10% DE LA HUMANIDAD HA SOBREVIVIDO



res liderados por la Quimera. Durante la presentacion de este capitulo nos comentaban que habra mas armas quimeras con una forma mas alienigena que las anteriores, las cuales contaran con distintos disparos secundarios. Afirmaron que las armas iran mejorando según las vallamos usando, pero no dijeron si las mejoras seran automaticas o dejaran al jugador elegir que mejorar según sus preferencias.

Contaremos de nuevo con la rueda de armas, con la cual una vez desbloqueada las armas podremos usar 12 distintas. Tendremos armas clasicas de ediciones anteriores y dispondremos de nuevas armas, como sera el caso del atomizador, que creara agujeros negros que atraeran a los enemigos cercanos y los destruirá.

La barra de energia (Salud) de los enemigos es larguisima, por lo que podremos liarnos a tiros sin paran para eliminar a un solo enemigo, mientras que ellos no necesitaran tantos proyectiles para eliminarte.

Aunque esto lo compesamos con las habilidades especiales como hacernos invisibles, eso si por tiempo muy limitado. Adios a la recuperacion de salud automatica, bienvenido de nuevo botiquin, una apuesta arriesgada pero con sentido. El juego nos quiere mostrar una situación de supervivencia extrema y no pega que la salud se recupere sola. Los niveles del juego seguiran siendo lineales, pero podremos superarlos de distintas formas resolviendo las situaciones como mejor nos convengan. Esto ultimo se pudo ver durante la presentacion del juego, donde nos mostraron como eliminar a un grupo de enemigos con un arsenal totalmente nuevo y sorprendente. El segundo nivel presentado, nos situa en el rio Mississippi, donde nos acompaña el doctor Malakov, el cual dice tener la clave para acabar con la Quimera. Durante la travesia en barco por el rio, nos atacan por ambos lados, y el doctor Malakov, nos enseña como utilizar y combinar nuestras nuevas armas. Los niveles presentados nos muestran el cambio antes co-





mentado, ahora nos encontramos un juego donde ya no luchamos en una resistencia, si no que luchamos en solitario por sobrevivir. Como en todo juego en primera persona, contamos con el modo multijugador, esta vez tendremos con el modo de juego Quimera contra Humanos, donde las armas son iguales para ambos bandos pero variando el disparo especial (secundario). Como os he explicado antes, el ritmo del juego individual es mucho más lento, por lo que en el modo multijugador tambien sera más pausado, pero igual de entretenido que en el juego anterior. Ya es habitual en estos modos de juego online que al eliminar enemigos ganamos puntos para aumentar de nivel, consiguiendo mejorar las armas.

Dentro del modo online, dispones de un poder especial, la Quimera podra crear un doble suyo y asi distraer a los humanos, mientras que los humanos disponen de un escudo esferico desde el cual podremos disparar. Tras tres años de desarrollo el juego ha conseguido avanzar gráficamente mostrando un aspecto visual muy superior a la anterior entrega la cual quedo desfasada gráficamente en poco tiempo. Llama la atención el ambiente decadente, desolador y de supervivencia que han conseguido crear los desarrolladores de Insomniac, que encaja totalmente con el hilo argumental del juego. Resistance 3 podra ser jugado de forma clasica con el mando de ps3, pero tambien podremos usar PsMove, y por supuesto si disponemos de una televisión en 3D podremos jugar en 3 dimensiones. Por lo visto hasta ahora parece ser que Resistance 3 a conseguido mejorar la formula para que los detractores de la saga se sientan atraidos por ella y a si mismo, los fans de Resistance sigan disfrutándola. Fuera de detalles tecnicos, Sony a confirmado que el juego dispondra de PSN Pass con el fin de evitar el mercado de segunda mano, ya que el juego incluira un codigo para jugar online y solo podra ser canjear por un solo usuario de PSN.

REALIZADO POR JOSE ANTONIO SANCHEZ

GENERO: ACCIÓN **PLATAFORMAS:** XBOX 360, PS3, PC

MASS EFFECT 3

BIENVENIDOS A UNA NUEVA ERA, A UNA BATALLA POR TÚ TERRITORIO

La galaxia entera está siendo invadida por los Reapers y el coronel Shepard será el encargado de combatir en nuestro nombre en esta épica guerra.

Creado por BioWare y distribuido por Electronics Arts nos llega otra entrega de este espectacular juego. Repleto de acción, con distintos roles de combate que iremos desarrollando a través de nuestro personaje, el cual, según los puntos de habilidad que vayamos adquiriendo, irá evolucionando hace un camino u otro. Sus creadores han tenido muy en cuenta no perder el hilo del RPG en esta entrega de modo que se han aumentado los poderes que tiene el personaje, para no perder sus características de juego de rol. Para los amantes de este juego y en especial para los seguidores del coronel Shepard hay que dar una mala noticia y es que esta será posiblemente la última ocasión en la que podremos ponernos en la piel de este personaje, ya que BioWare ha declarado que no recurrirá a esta figura en próximas entregas. Un mejor sistema de combate, nuevas localizaciones, más detalle gráfico (si era posible). Esta nueva entrega de Mass

Effect nos va a poner la carne de gallina con miles de situaciones mucho más que espinosas. En esta nueva entrega, no sólo tendremos que resolver conflictos entre personajes, sino también entre razas. Uno de los grandes avances de esta versión tiene que ver con todas las decisiones tomadas en sus predecesoras Mass Effect y Mass Effect 2. En este sentido, puede que nos toque afrontar las consecuencias sobre las medidas que adoptamos anteriormente. Las repercusiones de cada una de las disposiciones a lo largo de la historia son enormes y es evidente que en nuestro personaje son más que decisivas; más poderes, así como nuevas habilidades que vendrán determinadas por el tipo de personaje elegido. La inteligencia artificial ahora tendrá un componente más táctico aún, con herramientas que permitirán a los enemigos interactuar de una forma nueva con el campo de batalla.

Efectivamente, el coronel Shepard nos hará viajar a través de una verdadera aventura

>>



que no podemos dejar pasar. Ambientado en el año 2183, la humanidad descubrió un alijo de tecnología construido por una civilización tecnológicamente avanzada pero extinta, esta raza se denominaba "los Proteanos". Gracias al estudio y adaptación de esta tecnología, la Humanidad ha logrado salir del Sistema Solar y establecer numerosas colonias, además de encontrar a varias especies extraterrestres, todo esto dentro de la Vía Láctea. La utilización de esas herramientas tecnológicas, conocidas como Relés de Masa, ha permitido a las diversas especies viajar instantáneamente a través de la galaxia.

Desde el punto de vista de juego de shooters, es increíble y desde el punto de vista de juego de RPG no tiene nada que envidiar a otros clásicos del género y la mezcla de ambos hace que este juego deje marca en la historia y ya os digo que no será la última entrega y más aún, BioWare nos asegura un final emocionante y aunque no aparezca de nuevo la figura del coronel Shepard, proporcionará un nue-



¡A LA ORDEN CORONEL SHEPARD!

vo comienzo a otra historia aun más apasionante si cabe. En lo relativo al sonido, la calidad de la banda sonora hace que nos introduzcamos en esta fantástica batalla, en la que cientos de armas personalizables serán puestas a nuestra disposición para luchar esta guerra y conseguir la victoria. Disparos, muchos disparos, también con ordenes tácticas y estratégicas, pero sin olvidar los comienzos y la filosofía shooter. Mass Effect 3 saldrá a la venta el 6 de Marzo de 2012 para Xbox360, PS3 y PC. Ha sido desarrollado con el motor de Unreal Engine 3 lo que nos asegura la calidad más óptima en lo que a gráficos se refiere y dispondremos de una versión multijugador más que interesante. Creo que estas nuevas características, que nos muestran algo diferente es lo que todos buscamos para los juegos actuales y este cambio de ciclo del juego nos va a impresionar; los juegos de shooters están actualmente en auge. Mass Effect 3 nos va a demostrar que es mucho más que un shooter.



REALIZADO POR JESUS MAGAÑA

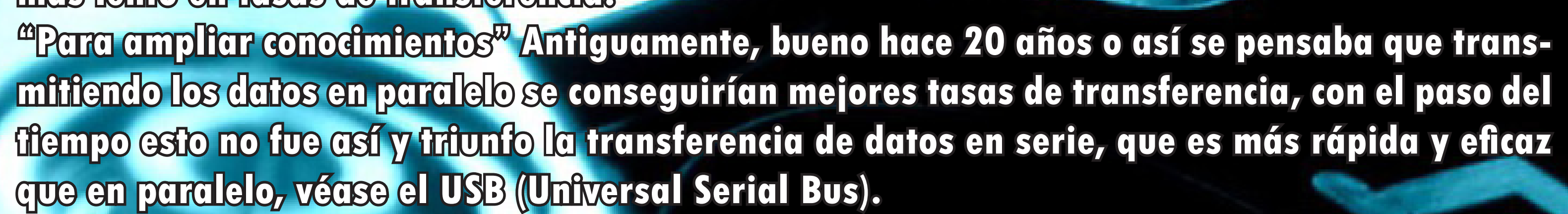
CARACTERISTICAS A LA HORA DE COMPRAR UN DISCO DURO O SSD

Hola a todos, este tema es para las personas que quieran comprarse un disco duro para su ordenador ya bien porque el que tienen se les queda corto o quieren ampliar la capacidad de este, en el tema incluyo las características básicas de los discos duros pero todo muy por encima sin entrar en tasas de transferencia ni nada por el estilo, la idea es que se pueda a ir a comprar lo que se necesite con las ideas más o menos claras. Para ello me basare en mis propias experiencias y material de internet.



¿ATA O SATA?

Bueno vamos a poner el casual de que necesitamos comprar otro disco duro porque el nuestro se nos ha quedado pequeño, de mano nos encontraremos con varias opciones, pero la más normal es que te pregunten si quieres un disco duro ATA O SATA, bien pues si no tienes mucha idea de informática esto te sonara a chino, pues bien te explico ATA es una interfaz de disco duro más antigua que se basa en la transmisión de datos en paralelo, normalmente si abres un PC te darás cuenta si tiene este disco duro por ver este tipo de cable llamado IDE que significa integrated development environment, o lo que es lo mismo a Entorno de desarrollo integrado: Te resumo recuerda que estamos hablando de discos duros ATA que son más antiguos que los SATA y que transmiten los datos en paralelo por eso llevan estas cintas de cable tan anchas, el cable IDE es una buena forma de identificar estos discos duros.



La principal diferencia entre SATA (Serial Advanced Technology Attachment) y ATA (Advanced Technology Attachment), si eres un poco espabilado seguro que ya la has pillado, es que el disco SATA transmite los datos en serie al contrario que el ATA que los transmite en paralelo, lo que lo hace más lento en tasas de transferencia.

"Para ampliar conocimientos" Antiguamente, bueno hace 20 años o así se pensaba que transmitiendo los datos en paralelo se conseguirían mejores tasas de transferencia, con el paso del tiempo esto no fue así y triunfo la transferencia de datos en serie, que es más rápida y eficaz que en paralelo, véase el USB (Universal Serial Bus).

Pues ahora si vas a la tienda seguramente ya sabrás que disco duro elegir, simplemente le quitas la tapa lateral a tu torre y localizas el disco duro, si a él está conectado el cable IDE, adelante ya sabes que disco duro comprar, si no ves el cable ancho y feo por ninguna parte es que tu PC es más moderno y tiene disco duro SATA, cuidado porque la grabadora y el lector utilizan el mismo cable, también la disquetera usa uno parecido pero se diferencia por ser menos ancho y tener un pliegue. Bueno eso no es lo más importante, debes saber que hay distintas versiones de ATA y de SATA, si vas a comprar un disco duro ATA esto no te importara mucho,



ya que los que suelen tener es la interfaz mas nueva y normalmente son muy caros en relación a su capacidad por el tema de que están obsoletos y están muy demandados*, esta aclaración si tenéis dudas preguntarme y os la comento, si tenéis que comprar un disco duro SATA, comprar la interfaz más moderna, ahora mismo es SATA 3, nos os preocupéis por esto porque los precios rondan todos igual independientemente de la interfaz, así que si podéis, haceros con un SATA 3 mejor para vosotros. Bueno que me enrolló mucho, os pongo las características de los discos duros, si se me olvida alguna que los más expertos me lo comenten.

DISCO DURO ATA

Es más antiguo que el disco duro SATA, no es una característica pero lo tenemos que tener en cuenta, ya que esto lo limitara.

La interfaz es distinta, este transmite los datos por paralelo.

La tasa de transferencia es menor, por ejemplo si queremos pasar una película con el USB a nuestro disco duro ATA, tardara muchísimo, la última vez que hice esto fue en casa de una amiga para pasarle 3 películas de Disney, allí quedo pasando, creo que tardo 2h, normalmente mi disco duro SATA en 5 minutos o menos está hecho.

El tamaño del buffer es menor. Ya os explicare que es el buffer en otro momento pero para que os hagáis una idea, si recordáis cuando veis un vídeo en youtube y pone buffering, bueno pues es una memoria temporal que hay en nuestro disco duro que va almacenando la información antes de ser procesada, más sencillo, es como si fuera leyendo por adelantado.

Compatibilidad con nuevo hardware nula. Con esto quiero decir que no esperéis en compraros una placa base nueva y utilizar este disco.

Precio muy elevado, incluso más que el SATA Os preguntaréis porque si es peor en todo, pues es porque son demandados por gente y empresas que tienen ordenadores viejos y como no tienen otra opción o compran el disco duro o cambian el equipo, pues por eso tienen un precio elevado. La última vez que compre un disco ATA fue para el ordenador de mi tío que lo necesitaba para el trabajo, en fin pues un disco de 120G creo que costo sobre 60€ por ese precio te puedes comprar un disco duro SATA de 1.5T que equivalen a 1500G.

DISCO DURO SATA



Interfaz en serie, transmite los datos en serie.
Mayores tasas de transferencia.
Mayor tamaño del buffer.
Compatibilidad total con nuevo hardware.
Precio muy económico. Se puede conseguir una gran cantidad de espacio a bajo precio.
Los dos grandes fabricantes de discos duros son Seagate y Western Digital también conocido como WD.
Esto más que una característica era para completar.

TAMAÑO DEL DISCO DURO Y RPM

Después de esto espero que te quede clara la diferencia entre un disco duro ATA y otro SATA, continuamos con el tamaño del disco que no debe confundirse con la capacidad.
Hay distintos tamaños de discos duros pero los más habituales son de 3,5” para ordenadores de sobremesa y de 2,5” para portátiles, Aparte del tamaño también cambia las revoluciones del disco que están condicionadas por el tamaño de este, normalmente las rpm de un disco duro de sobremesa son de 7200rpm, aunque los hay de mas, mientras que normalmente las de un portátil suelen ser de 5400rpm, aunque también los hay de 7200rpm como los de sobremesa, aunque estos no son muy apropiados ya que consumen mucha batería del portátil, pero son una opción.
Si todavía no te distes cuenta de que tienen que ver las rpm en un disco duro, tranquilo te lo explico ahora mismo, El disco duro por dentro está compuesto por una serie de componentes y mecanismos entre ellos un disco donde se almacena la información, este da vueltas a unas determinadas rpm y dependiendo de estas nuestro disco duro guardara la información más o menos rápido, ¡¡si por eso hace tanto ruido!!



EL SSD LA OPCIÓN INTELIGENTE

Podemos decidir comprar un SSD (Solid state drive), lo que es lo mismo a disco de estado sólido, que a diferencia del disco duro este es electrónico, ósea no lleva mecanismos nos olvidamos de rpm´s y ruidos.
La principal ventaja de esta unidad de almacenamiento es su tasa de transferencia, su funcionamiento es similar al de una unidad flash.
Es lo más rápido que existe hasta el momento, y la principal desventaja es que son muy caros, para que os hagáis una idea un SSD de 120G te puede costar unos 180€, recordad que con 70€ os podéis comprar un disco duro de 2T.
Os dejo esta tabla que hice hace tiempo para un trabajo :), así comparáis el SSD con un HDD:

Comparativa HDD VS SSD

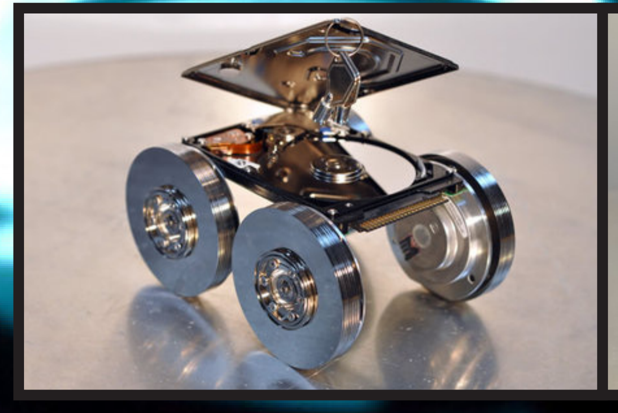
Disco SSD:	Disco HDD
+ Mayor velocidad de lectura y escritura.	+ Mayor capacidad.
+ Velocidad de acceso mucho más rápido.	+ Tiempo de vida mas largo.
+ No hace ruido.	+ Es más barato.
+ Mayor seguridad (resistencia a vibraciones y golpes).	+ Es más rápido en operaciones secuenciales.
+ La carga de aplicaciones y SO son muy rápidas.	- Pesan mas.
+ Consumen menos energía.	- Consumen más energía.
+ Pesan menos.	- La carga de datos tarda unos milisegundos.
- Es más lento en operaciones secuenciales.	- No es resistente a vibraciones o golpes.
- El precio es muy elevado.	- Hace ruido.
- Tiempo de vida limitado.	- Menor velocidad de acceso.
- Menor capacidad.	- Menor velocidad de lectura y escritura.
- Menor posibilidad de recuperación de datos.	

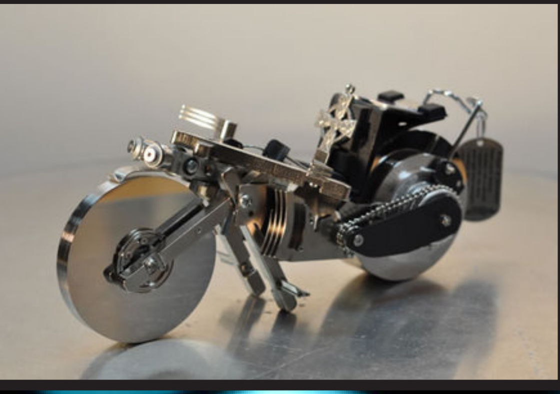
Por último tienes que saber que el SSD utiliza un cable SATA, pero también los hay con interfaz pci-e, que van directamente pinchados a la placa base. Te dejo una foto para que veas a lo que me refiero.



Y bueno con esto creo que ya tienes una buena base sobre las unidades de almacenamiento internas.

Un Abrazo Daniel Suárez.







REALIZADO POR DANIEL SUAREZ

CURIOSIDAD

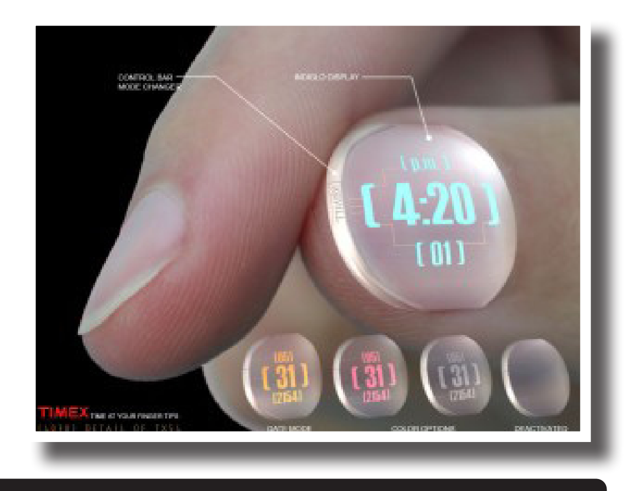


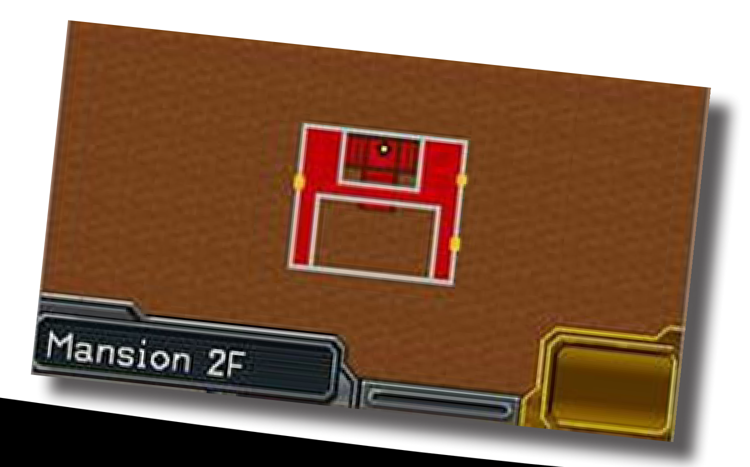
YA NO NOS VOLVEREMOS A QUEMAR

¿Estás cansado de quemarte cuando bebes tu café todas las mañanas? Pues eso llego a su fin, ahora tenemos una taza que nos mostrará a la temperatura que se encuentra en forma de una pila. Si la pila esta descargada tendremos que calentar el vaso de nuevo, pero si la pila está a tope... no os acerquéis porque ya sabéis lo que puede pasar.

LA HORA AL ALCANCE DE UNA UÑA

Si no os ponéis reloj porque os molesta llevarlo en la mano, no os preocupéis porque Napoleón Merana, Steffen Schubert y David Takacs han diseñado un nuevo reloj que podremos llevar en nuestra uña. El nombre del susodicho es TX54, y es un pequeño reloj que podremos pegar en la uña de nuestro dedo pulgar, y tendremos siempre a mano (nunca mejor dicho) la fecha y la hora actual.





LA MANSIÓN DE RESIDENT EVIL DE 3 Y 1/4

¿Sorprendidos? Pues como yo. Si vemos el mapa de la mansión de uno de los juegos del género Survival Horror más destacables de la época nos encontramos con la gran sorpresa de que la mansión en la que se desarrolla el primer juego tiene forma de disquete... a veces los desarrolladores son bastantes cachondos.



PARA LOS SIGUIENTES CARNAVALES: EL GORRO DE PAC-MAN

Con este bonito gorro de Pac-man serás el As de la fiesta, seguramente que no hay nadie que no sepa de qué vas disfrazado, porque no creo que te apetezca comprarte el gorro solo para irte de cervezas con él. Este gorro no está a la venta en España, pero podrás adquirirlos en algunas web a menos de treinta euros.



DUÉRMETE NIÑO....



Si pensabais que lo habíais visto todo en gadget estabais equivocados, aquí os mostramos uno que roza la locura (aunque si te paras a pensarlo tiene su macabro sentido y si no seguid leyendo). Este aparato está diseñado para que los niños jueguen un rato mientras se les va anestesiando. La idea no es para uso comercial, si no para ser usado en hospitales, dentistas, y otros sitios del estilo con intención de calmar al paciente sin que sea muy molesto.

¿QUÉ POTENCIA TENDRÁN 1700 PS3 UNIDAS?



El Laboratorio de la Fuerza Aérea ha creado un súper ordenador compuesto por más de 1700 Playstation 3, casi 170 unidades GPGPU para alcanzar los 500 TeraFlops. El objetivo de este superordenador no es otro que asistir al Departamento de Defensa de EEUU en tareas como comparación de imágenes, reconocimiento de patrones, análisis de radares y misiones de vigilancia. El precio de este bonito y sofisticado aparato es de dos millones de dólares.

EL JUEGO MÁS GROSERO ES...

Si buscas en el libro de los Guiness del año 2009, podemos encontrar que House of The Dead: Overkill para Wii, tiene un record, y es el de emplear la palabra fuck más veces que nadie, para ser exactos 189, lo que es un joder por minuto, un 3% de todas las palabras que se pronuncian en el juego.



ZIPPO 30 ANIVERSARIO DE PAC-MAN

Como sabéis, pac-man ya no es un jovenzuelo, porque tiene 30 años, y por ello han salido cientos de objetos, gadgets, imágenes y todo tipo de objetos relacionados con este juego. Hoy os mostramos uno más de ellos, y es un original mechero donde podemos ver una pantalla de pac-man. Este es uno de los 3 modelos que hay a la venta, aunque tendremos que buscarlos en otro país porque en España aun no están disponibles.



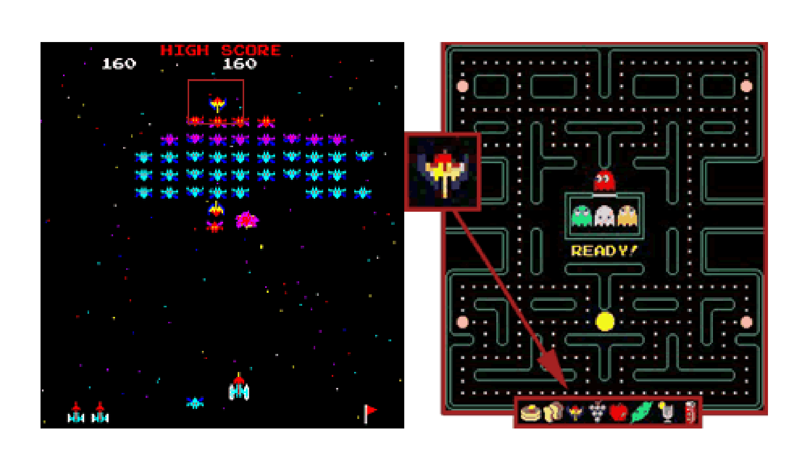
¡VÍSTETE DE MEGAMAN!



Seguramente mucho conoceréis esta curiosidad, pero posiblemente muchos otros os sorprenderéis y volveréis a retomar vuestra partida para conseguir este traje. En Dead Rising, si consigues una cantidad de logros des bloquearás el famoso traje de Megaman, con el que podrás seguir jugando y reventando zombis.

A LA TERCERA VA A LA VENCIDA... OTRA DE PAC-MAN

Antiguamente había pocos juegos, y cada uno tenía su estilo y su género propio. Pero ¿Qué pensaríais si os dijéramos que algunos juegos ya hacían guiños a otros? Pues la verdad es que si, y este mes os traemos uno de ellos. Si veis con detenimiento la imagen podéis ver que uno de los objetos que podemos coger en pac-man es la nave nodriza del clásico juego Space Invaders.





ASSASSIN'S CREED CONSIGUE UN RECORD GUINESS

Assassin's Creed también se use a los record guiness, ya que el juego Assassin Creed II ha conseguir el mayor número de portadas en revista, un total de 127 portadas en revistas de 32 países distintos.

REALIZADO POR CRISTINA USERO



SUMÉRGETE EN UN ARGUMENTO FUTURISTA EN EL RENACIMIENTO CIBERNÉTICO

Nos encontramos en el 2027, una era de gran innovación en el campo de la neuroprótesis, aunque no todo el mundo piensa que jugar a ser Dios es bueno. Puedes implantarte todo tipo de mejoras pero con cada una aumentaremos nuestros miedos y nuestra dependencia de la tecnología. Comenzaremos en la piel de Adam Jensen, un especialista en seguridad privada que es contratado a Sarif Corporation, una de las mayores corporaciones biotecnológicas, pero nada más comenzar el juego nos veremos inmersos en un asalto al edificio en el que resultaremos herido de gravedad, tanto que prácticamente todo nuestro cuerpo tendrá implantes biomecánicos. Desde ahí Adam se dedicará a descubrir la verdad y la enrevesada historia que abarca este juego ¿Estáis preparados para ayudarle?

Deus ex Human Revolution está ambientado 25 años antes de la historia original con un argumento futurista en el Renacimiento Cibernético. Nos encontraremos ante una Detroit llena de ciberrobots y de un modo de vida basado en las nuevas tecnologías. Dentro del juego nos encontraremos con más de 100 marcas nuevas (nada de mensajes subliminares ni publicidad) de ropa, coches y de cualquier cosa que aparece en el mundo. Os podemos decir que el equipo de diseño ha dedicado mucho tiempo y esfuerzo en crear este nuevo estilo de ropa e incluso al-

gunas de las prendas que vemos se pueden comprar en nuestras tiendas ahora. Podremos viajar a través del mundo visitando docenas de lugares donde cada uno contará con su propio diseño.

Adam Jensen tendrá todo tipo de mejoras o aumentos, desde habilidades para piratear todos los ordenadores, hasta mejores de saltos, fortaleza y ver a nuestros enemigos a través de las paredes. Todo esto nos ayudará en el desarrollo del juego, porque cada paso, será crucial para el rumbo que tomara la historia, cada decisión que tomemos o cada amigo o enemigo que hagamos afectará al desarrollo de nuestra aventura. Será más que imprescindible que decidamos con detenimiento en que gastar nuestros Praxis para conseguir los aumentos, todo dependerá de en que queremos especializarnos: podemos aumentar nuestra defensa para recibir más golpes, nuestras visión para ver antes o mejor a los enemigos o nuestros dotes de pirata informático para recuperar información de todos los equipos que encontremos y también aumentar nuestra barra de experiencia. El juego incluye una línea argumentar lineal aunque no estamos obligados a seguirla sin hacer nada más, al contrario, el juego dispone de muchas misiones secundarias que aumentaran sin duda nuestras horas de juegos, y casi todas distintas, podemos decir que nos encontramos ante un juego con un gran sinfín de posibilidades. Cabe destacar que tendremos la posibilidad de llegar a nuestros destinos de varias formas, no siempre estamos obligados a coger el camino rápido ni el difícil, tendremos muchas alternativas como introducirnos en un edificio a través de las ventanas, alcantarillas o piratear algún portón que nos de la opción de entrar por la puerta de atrás.



RECOMENDADO POR CREATIVE FUTURE


MÁS DE 100 MARCAS Y
LOGOTIPOS CREADOS SOLO
PARA EL JUEGO



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

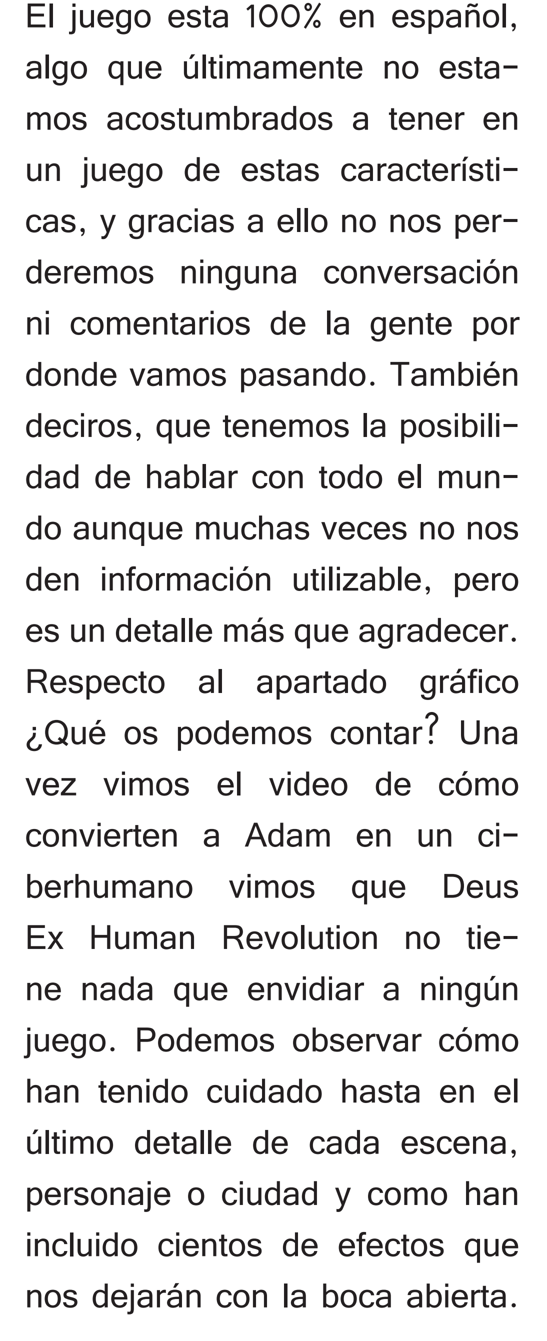
HISTORIA	9.4
GRAFICOS	9.1
MUSICA	9.2
JUGABILIDAD	9.1
TRADUCCION	9.9

NOTA

9.4

REALIZADO POR BIBI RUIZ

CONCLUSIÓN



El juego esta 100% en español, algo que últimamente no estamos acostumbrados a tener en un juego de estas características, y gracias a ello no nos perderemos ninguna conversación ni comentarios de la gente por donde vamos pasando. También deciros, que tenemos la posibilidad de hablar con todo el mundo aunque muchas veces no nos den información utilizable, pero es un detalle más que agradecer. Respecto al apartado gráfico ¿Qué os podemos contar? Una vez vimos el video de cómo convierten a Adam en un ciberhumano vimos que Deus Ex Human Revolution no tiene nada que envidiar a ningún juego. Podemos observar cómo han tenido cuidado hasta en el último detalle de cada escena, personaje o ciudad y como han incluido cientos de efectos que nos dejarán con la boca abierta.

Un juego que posiblemente será uno de los mejores de este 2011, un buen sistema de combate, una historia inmejorable, más de 30 horas de juego, si hacemos las misiones secundarias en donde cada paso que demos será decisivo para el desarrollo de nuestra aventura.





GENERO: ACCION

PLATAFORMAS: PS3, XBOX 360

DISTRIBUIDORA: EA

DESAROLLADORA: GRASSHOPPR MANUFACTURE

Shadows of the DAMNED™

IR AL INFIERNO Y NO MORIR EN EL INTENTO

Shadows of the Damned nos ofrece una intensa pero corta aventura llena de tiroteos, huídas, masacres, minijuegos, humor y enfrentamientos con demonios.



Shadows of the Dammed ha sido creado con la colaboración del tridente Mikami-Suda-Yamaoka, creadores de grandes obras como Resident Evil, No more heroes, Silent Hill... por ello este titulo levanto una gran expectación mucho antes de que se pusiera a la venta.

Nos ponemos en la piel de García Hotspur, un cazador de demonios de habla hispana, acompañado por su amigo y arma Johnson un demonio reeducado que escapo del infierno para ayudarle. Calavera en mano nos ponemos las pilas para recuperar a nuestra amada, secuestrada por un supuesto rey de los infiernos llamado Fleming. Tras ver el primer video de la historia donde nuestro principal enemigo secuestra a nuestra chica, comienza nuestra aventura por recuperarla. Estamos en nuestro apartamento, y nos toca eliminar a 3 enemigos torpes y lentos acto seguido nuestro protagonista sin pensarselo dos veces se tira de cabeza al infierno. Un vez dentro del infierno comienzan los problemas para nuestro protagonista, disponemos de un arma llamada Johnson, con forma de calavera que se trasformara en antorcha, pistola (rojo), fusil (azul) o escopeta (verde), cada arma viene resaltada con un color distinto y eso nos ayudara a saber que arma deberemos usar en ciertas situaciones. Sin olvidar las habilidades de correr y esquivar enemigos.

Nada más empezar a avanzar en el juego, nos encontramos con la oscuridad, esa oscuridad que nos perseguira por todo el juego, y si permanecemos dentro de dicha oscuridad perderemos salud y los enemigos no podran ser eliminados, por suerte podremos iluminar la oscuridad







para que desaparezca, una cabeza de cabra hara de candelabro y nuestra pistola disparara luz para iluminarla. Las zonas con oscuridad apareceran en el 85% del juego, por lo que a veces puede llegar a ser repetitivo.

Pero dentro de lo que cabe esa oscuridad no nos supondra muchos problemas y de hecho alguna vez que otra la oscuridad nos ayudara a eliminar a ciertos enemigos mostrando sus puntos debiles, una vez que nos andentremos en el juego, nos encontraremos con puertas cerradas con una cabeza de bebe a la cuales tendremos que alimentar para que se habran, o algun que otro puzzle sencillo. El control del personaje es como en todos los juegos una vez que te acostumbras a los movimientos no tendremos problemas, la camara es la misma que en Resident Evil 4 y pocas veces nos pondra en un aprieto, en principio es un control tanto de camara como de personaje podemos definirlo como bueno.

La IA de los enemigos resulta nula, y no resultan peligrosos por individual, en cambio sin van en manada pueden resultar solo un poco peligrosos, pero tampoco gran cosa. Los jefes finales no cuentan tampoco con una gran IA, con aprendernos la combinación de ataques nos los ventilaremos en poco tiempo sin perder apenas salud.

Aunque la dificultad del juego no es excesiva, los distintos enfretamientos durante la historia nuestro protagonista ira perdiendo salud, pero la podremos recuperar bebiendo alcohol -Sake, Tequila y Absenta-, comprandolo en maquinas expendedoras repartidas por todo el juego.

Durante la historia (totalmente lineal) nos encontraremos con algunos capitulos en 2D, los cuales llegan justo cuando el juego empieza a ser siempre lo mismo, y da una bocanada de aire fresco al jugador. En el apartado grafico los creadores han utilizado el Unreal Engine 3, que como todos ya sabreis este motor grafico destaca por su gran utilización de las luces. Graficamente podria haber sido un poco mas trabajado, pero por lo demas cumple. Los escenarios son algo genericos pero resultan impresionantes por lo caotico que pueden llegar a ser. La grafica de los personajes, hay que decir que falla bastante, los personajes no muestran emo-





SHADOWS OF THE DAMNED			
		HISTORIA	6.8
GRAFICOS	6.8	MUSICA	7.0
JUGABILIDAD	7.7	TRADUCCION	6.5

NOTA

7.1

REALIZADO POR JOSE ANTONIO SANCHEZ

ciones, y se mantienen pasivos ante cualquier situación, se limitan a mover la boca y poco más. La Banda sonora corre de la mano de Akira Yamaoka, de la cual solo podemos decir que resulta pesima, y no esta a la altura de otros trabajos de Akira, sobran las palabras cuando la mejor melodía del juego es cuando esta cargando...

Y hablando de cargar, los tiempos de carga de juego son excesivos, y en ocasiones muy de seguido. La duracion del juego no pasa de las 8 horas, repartidas en 6 capitulos, cada cual mas entrenido, y sobre todo cada cual mas sorprendete, en cada acto nos encontraremos siempre con algo, lo cual hara que continuemos la historia sin llegar a aburrirnos. Una vez acabada la historia y descubierto la gracia de cada acto, no nos hara rejugarlo.

CONCLUSIÓN

Original, innovador, y divertido. Sin embargo las formas de matar a los distintos jefes finales haran en ciertas ocasiones que nos aburramos de repetir todo una y otra vez.





GENERO: ESTRATEGIA **PLATAFORMAS:** PC

DISTRIBUIDORA: FX INTERACTIVE **DESAROLLADORA:** REAL MFORGE STUDIOS

DUNGEONS

RECUPEREMOS NUESTRO PODER Y CONVIRTÁMONOS EN EL SEÑOR DE INFRAMUNDO

Eres la semilla del mal, y como tal debes conquistar todo para que le mal triunfe y puedas reinar en todo el mundo.

Seguramente muchos de vosotros habréis jugado al famoso Dungeon Keeper y su secuela, así que este juego no os cogerá de nuevas pues sigue la estela de estos 2 juegos, pero con bastantes cambios respecto a los 2. Para empezar hacen bastantes referencias a los mismos, tanto en los chistes que realiza nuestro fiel servidor goblin como en frases y consejos. Pero aunque se parezca no quiere decir que todo sea igual ni mucho menos, pues exceptuando la ambientación y el sistema de juego todo lo demás es diferente, desde los gráficos y sonido, hasta la forma de conseguir las materias para construir nuestra mazmorra. Dungeons tendrá un modo libre y un modo campaña que irá siguiendo una historia, y que a medida que avancemos por ella iremos construyendo nuestras distintas mazmorras con los objetos que iremos desbloqueando en cada una de ellas. El juego en si se basa en pantallas, cada una de ellas con su respectiva mazmorra que tendremos que ir construyendo y ampliando, pero los retos que se nos presentarán en cada misión/pantalla serán diferentes, además de poder cumplir retos secundarios que nos darán materias primas.

Lamentablemente no dispondremos de un modo online, pero el modo libre nos dará unas cuantas horas más de juego con sus cuatro distintas modalidades. En primer lugar tenemos el Juego libre, que como su nombre indica no tendremos ningún tipo de limitación ni objetivo, solo deberemos preocuparnos por construir nuestra mazmorra ideal. En segundo lugar podremos disfrutar de Parque de atracciones, en el que deberemos permitir que el mayor número de héroes posibles escapen de nuestra mazmorra completamente satisfechos. El tercero será Reto de energía, en el que intentaremos sobrevivir el mayor tiempo posible mientras nuestra energía de espíritu desciende constantemente. Y por último Supervivencia, que además de pérdida de energía de espíritu también tendremos un agujero en nuestra bolsa del dinero y cuyo objetivo será el mismo que en Reto de energía.



El sistema de juego puede ser controlado independientemente con el ratón y con el teclado, o de forma conjunta, exceptuando el detener el tiempo que solo lo





DUNGEONS		HISTORIA	9.3
GRAFICOS	7.0	MUSICA	7.4
JUGABILIDAD	7.5	TRADUCCION	9.9

NOTA

8.3

REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ

podremos activar desde el teclado. Usemos el sistema que usemos, y una vez que aprendamos a movernos por nuestra mazmorra, resultará todo bastante intuitivo, aunque lo mejor desde mi punto de vista es usar ambos sistemas según como nos venga, pero cada cual con sus gustos.

Gráficamente está muy conseguido pues, aun manteniendo el aire que tenía Dungeon Keeper, se han conseguido muchas mejoras tanto en iluminación como el resto de características, ya sea en un plano cercano, desde la máxima distancia como en primera persona, aunque eso si no esperéis gráficos espectaculares, pues no hay que olvidar que es un juego de PC que tiene que alcanzar muchas gamas de PCs, desde los más modernos hasta los más antiguos (dentro de un rango claro está). De igual forma el sonido está muy conseguido ambientándonos en cada zona en la que nos encontremos, aunque no tendremos una gran repertorio de canciones ni de sonidos, pero eso sí está totalmente en español, y los comentarios de nuestro guía goblin no tienen desperdicio, tanto los informativos como los que suelta de vez en cuando.

CONCLUSIÓN

Aunque con muchos parecidos a Dungeon Keeper no esperéis que sea un remake del mismo pues estaréis muy equivocados. Solo su base es igual, el resto es totalmente nuevo y refrescante teniendo en cuenta la invasión masiva que teníamos últimamente de shooters y juegos de rol, así que no dudéis en pillarlo porque no os decepcionará





PIRATES OF BLACK COVE™

CUENTANOS TU MEJOR HISTORIA
Y PODRÁS GANAR UN CÓDIGO DEL JUEGO.
TAMBIÉN REGALAREMOS UN CÓDIGO AL
MEJOR CHISTE Y UNO ENTRE
TODOS LOS PARTICIPANTES.

¿CONOCES TODAS LAS HISTORIAS DE PIRATAS?



MÁS INFORMACIÓN EN:

HTTP://CREATIVEFUTURE.TK

GENERO: ROL

PLATAFORMAS: PC

DISTRIBUIDORA: FX INTERACTIVE

DESAROLLADORA: KATAURI INTERACTIVE

King's Bounty Crossworlds

Torneo de Campeones

SI QUIERES SER EL CAMPEON ... LO TENDRAS QUE DEMOSTRAR

FX Interactive amplia King's Bounty con una nueva expansión.

King's Bounty Crossworlds nos ofrece tres nuevas campañas: Torneo de Campeones, La Defensa de la Corona y La Amenaza de los Orcos, donde nos encontramos con que una de las tres es una versión expandida del Armored Princess.



TORNEO DE CAMPEONES

Esta campaña llega como una nueva forma de jugar a King's Bounty, una forma más directa y competitiva. Pasamos de tanta exploración y combates campestres a combates épicos tomando el control de Arthur, para conseguir el trofeo de campeón. Nos encontraremos con muchas tiendas donde comprar objetos y gremios para tener suficiente ayuda a la hora e pelear con los enemigos más poderodos.

LA DEFENSA DE LA CORONA

En este modo de juego tendrás que demostrar tu valía en seis batallas donde cada enemigo será una sorpresa, solo de esta forma demostraras que eres el mejor. Controlaremos a la princesa Amelie, que defenderá con todas sus fuerzas la corona de Darion.

LA AMENAZA DE LOS ORCOS

La última campaña donde descubriremos un mundo poblado por criaturas nunca vistas, donde nos encontraremos con armas y artefactos nunca vistos y donde aprenderemos nuevos y poderosos hechizos. En este modo si podremos explorar el mundo, ya que se trata de la campaña Armored Princess, aunque con más enemigos (han incluido los orcos y los goblins), nuevos objetos para usar y más hechizos para lanzar.

REALIZADO POR CRISTINA USERO

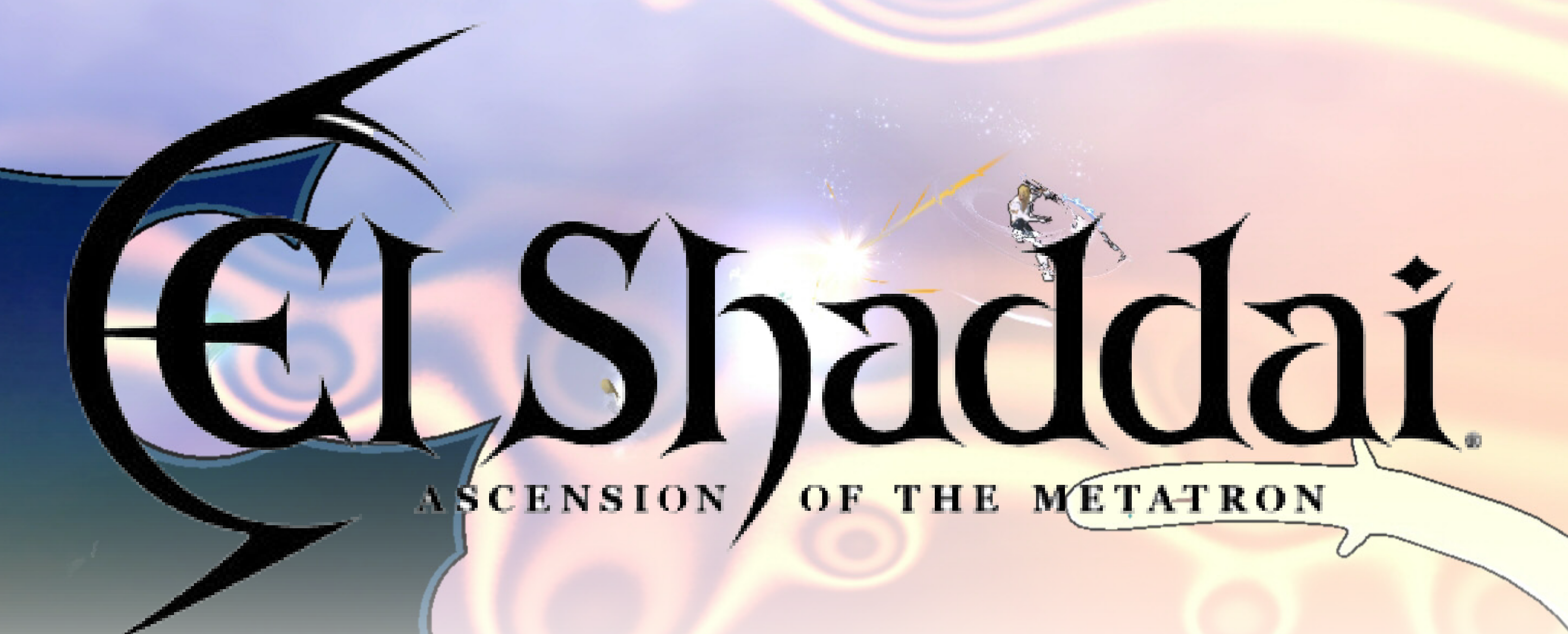


GENERO: ACCION

PLATAFORMAS: PS3, XBOX 360

DISTRIBUIDORA: KONAMI

DESAROLLADORA: IGNITION TOKIO



ENFRENTATE, VENCE Y PURIFICA A TUS ENEMIGOS

Hoy en día en el mundo de los videojuegos cada vez es más común encontrarnos infinidad de publicidad, de videos promocionales y demás, sobre próximos lanzamientos y fechas de lanzamientos de juegos muy esperados por algunos y no tanto por otros, pero en algunas ocasiones hay juegos que sin necesitar muchas promociones ni videos que lo elogien, salen a la venta y rápidamente se colocan en la lista de los más vendidos. Este es el caso de El Shaddai, que aunque no se hayan visto muchas promociones, detrás de este juego se encuentra Sawaki Takeyasu creador en parte de la saga Devil My Cry y Okami… Y es que en cada obra refleja ese toque religioso que hace que el juego goce de una bella historia como la que aquí se nos presenta: En un mundo donde existe el cielo y la tierra, como nombran los textos religiosos y sagrados siete ángeles roban las frutas sagradas, la sabiduría de “Dios” como se le conoce en el titulo y bajan a la tierra para formar una torre y cada cual formar su propio mundo, con sus seguidores y “purificar” al resto para empezar de nuevo, una nueva era… Aunque la historia realmente se centra en un hombre Enoch, quien se convierte en



el emisario de “Dios” y ayudado por los arcángeles y por Lucifel quien no es más que un personaje que nos irá dando consejos y a su vez no se despegara de su móvil para estar en contacto con Dios e informar en todo momento de la situación. Aunque la historia en sí parece simple, realmente hemos de decir que es bastante compleja y confusa en algunos momentos, no obstante, se compensa con una jugabilidad mas que acertada basándose en una mecánica simple en la cual no necesitaremos más que un par de botones de nuestro mando, para ser más exactos, uno para saltar, otro para golpear uno para defenderse y otro para realizar acciones como son robar armas a los enemigos y purificar nuestras armas. Ya podremos deducir que se trata de un juego tipo plataformas, siguiendo mucho el estilo “Devil my Cry” aunque aquí se puede destacar que tendremos ocasiones en las que la acción se realice en 3D y otras se realizaran en 2D dándole un toque más fresco al juego. Aunque el apartado grafico de este título no es su fuerte, compensa enormemente su estilo visual y es que nuestra vista contemplara un juego de formas y colores que parecen haber salido de la mente de un maestro del lienzo dándonos la sensación de estar contemplando un cuadro viviente. El apartado sonoro también juega un papel importante en el mundo de El Shaddai con una orquesta acorde con el ambiente y cada situación de juego y algunos momentos de combate que sonara la típica tonadilla de serie anime. También destacar, que aunque el juego no esté doblado al castellano sí que dispondremos de subtítulos en español y la opción de elegir entre ingles y ja-

>>



EL SHADDAI:ASCENSION OF THE METATRON		HISTORIA	7.3
GRAFICOS	5.8	MUSICA	7.5
JUGABILIDAD	5.0	TRADUCCION	9.3

NOTA

6.7

REALIZADO POR JUAN JOSE SUAREZ

ponés como idiomas disponibles. Aunque por desgracia pocas más cosas podremos sacar a este juego, ya que su simplicidad hace que carezca de un modo online y de por sí solo nos aporta una campaña que se puede completar en unas 10 horas y después solo obtendremos algunos trajes nuevos y desbloquear nuevos niveles de dificultad, aunque estos se convertirán en auténticos desafíos para nosotros.

CONCLUSIÓN

Podría decir que no es un juego que llame mucho la atención, pero una vez empiezas a jugarlo te mete de lleno en su historia, es una lástima que no disponga de más variedad y de opciones, casi parece más un titulo de las generaciones antiguas de videoconsolas, si añadimos además de que la cámara no la podremos manejar y siempre mantendrá la misma posición y que los momentos en los que saltamos de plataforma en plataforma son muy frustrantes, lo hacen un titulo que le resultara muy difícil competir con otros existentes en el mercado y los que aún están por llegar.





COMUNIDAD ⇄ GAME

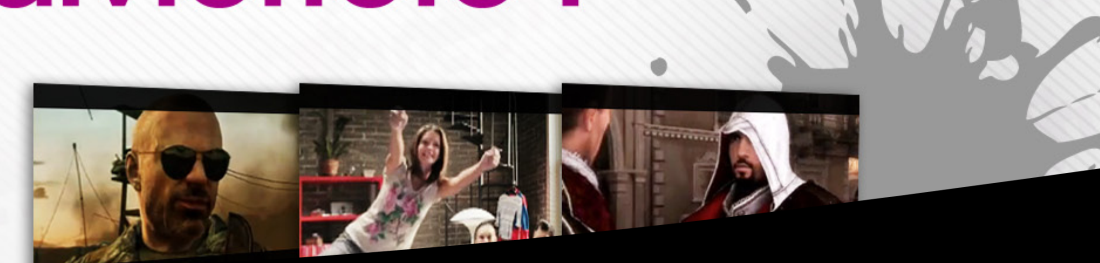
→ **Las noticias más interesantes del momento,**

divertidos **minijuegos** con los que entretenerte durante horas, **análisis de los juegos** más actuales, los mejores **vídeos** en alta calidad, un **foro** en el que dar rienda suelta a tus opiniones y poder **compartirlas** con todos los usuarios…

Todo esto y mucho más te espera en la **Comunidad GAME.**



¡Entra y diviértete !





Nos encontramos ante una mujer que tras unos sueños extraños decide ir a la casa de su fallecida abuela para resolver el misterio tras los mismos. ¿Lo conseguirá? Depende de tí

The Strix es un juego de puzzles en un mundo de fantasía donde conoceremos a varios espíritus de la naturaleza que han sido apresados en distintos lugares y a los cuales tendremos que rescatar para que de esta forma nos ayuden a avanzar y poder enfrentarnos finalmente a un espíritu oscuro denominado Strix. Gráficamente no hay mucho que destacar, ya que en su mayoría son imágenes estáticas con diversos objetos ocultos que tendremos que encontrar y otras con puzzles que resolver, casi todos con los objetos recolectados, así que si no tenemos todos no podremos resolverlo y por tanto no podremos avanzar en el juego, pero no os preocupéis, pues si bien algunos de ellos están muy bien escondidos, en todo momento, en la parte inferior de la pantalla podremos ver los que aún no hemos reco-

lectado. Prácticamente las únicas animaciones son las apariciones y desapariciones de los espíritus por lo que no esperéis muchos efectos, pero después de todo es un juego de puzles. La música está muy conseguida intercalándose muy bien con el escenario que nos presentan, y cada objeto con el que interactuemos tendrá su sonido por lo que no será un juego falto de ambientación. La duración del juego no es muy extensa pues nos lo podremos pasar si no tenemos demasiados problemas en dos o tres horas, pero se nos harán amenas con los curiosos puzzles que nos proponen. En algunos necesitaremos los objetos dispersados por las pantallas, pero en otros solo necesitaremos nuestro ingenio y las pistas que nos pode-







mos encontrar por el camino, así que no desesperéis si os trabáis y buscad un poco que la solución tiene que estar cerca. Además contaremos con ayudas que nos da el juego, aunque podremos desactivarlas si queremos.

CONCLUSIÓN

Unos puzzles curiosos y entretenidos que nos darán algún que otro dolor de cabeza, pero por eso elegimos este tipo de juego, ¿no es así?



DONDE LE LLEVARAN A MINA SUS SUEÑOS



Saltando para conseguir nuestro objetivo

Pick a Piggy es un juego realizado para las plataformas que usa Apple a manos de Dinamic Pixels, dando lugar a sí a un título que no puede faltar dentro de nuestras aplicaciones. Manejamos a un cerdo con el cual nos tenemos que ir moviendo mediante saltos de distinta carga. Para que estos saltos sean más fuertes o débiles debemos con el dedo en la pantalla estirar o acortar el lanzamiento, lo que lo hace atractivo. Es un título en el que lo importante, además de disfrutar claro está, es pensar como iremos a un lugar y de cuanta precisión necesitamos, ya que eso es la clave para llegar al hueco luminoso que nos hará pasar de nivel. Los niveles van aumentando por así decirlo de complejidad, no solo se trata de llegar al hueco, si no de lograr conseguir todas las estrellas que están repartidas en el escenario. Y para añadir un punto de dificultad, cada vez irán apareciendo más obstáculos, como ratas que si te cogen te obligan a empezar de nuevo el panel y de plataformas en las que tenemos que subirnos mientras se mueven. Por tanto, el sistema de jugabilidad es enriquecedor y básico para tenernos durante horas enganchados. Y para finalizar, la estética del juego en sí, es simple y bonita, por lo que es una perfecta combinación entre música, jugabilidad y estética que logran que Pick a Piggy tenga el objetivo de los videojuegos de hoy en día, tenernos enganchados y disfrutar de lo que se nos ofrece.





La labor de un cerdo

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE



CONCLUSIÓN

Pick a Piggy es uno de esos títulos que con su simplicidad logra atraparnos durante horas en sus mágicas y estratégicas fases.



DEAD HORDE

EL VIRUS MUTANTE NO PUEDO CONTIGO...QUE NO PUEDAN CONTIGO LOS MUTANTES

Eres un superviviente de un virus mutante, tú solo o junto a un compañero te enfrentaras a los distintos niveles por una ciudad contaminada. Cada nueva area de la ciudad nuevos retos a superar y mas mutantes que eliminar con un gran variedad de armamento. Matar sera sinonimo de supervivencia. El trabajo en equipo es la clave para sobrevivir a la horda de muertos ...







TOY SOLDIERS: COLD WAR

LA SECUELA DE “TOY SOLDIERS”, UNO DE LOS JUEGOS MÁS DESCARGADOS DE XBOX LIVE, NOS OFRECE UNA NUEVA CAMPAÑA, MODOS COOPERATIVOS Y MINIJUEGOS

¡La Guerra Fría se decide en los 80, cuando los juguetes de acción cobran vida y declaran la guerra! Toy Soldiers: Cold War mezcla un intenso combate en primera persona con adictiva estrategia de acción, ya estés luchando solo o con amigos. ¡Lucha en los modos de campaña, competitivo, cooperativo o consigue la máxima puntuación en los minijuegos!





OUTLAND

EN MEDIO DEL CAOS, UN HOMBRE SE MANTIENE EN PIE

Juega como un héroe anónimo, que gracias a sus esfuerzos podría cerrar una antigua brecha o bien provocar la destrucción total. Embárcate en una aventura que te enviará al mismo epicentro de la luz y la oscuridad, y que provoque que tengas que adaptarte a un entorno que cambia sin cesar.



URBAN NINJA

CORRE, SALTA, TREPA POR LO EDIFICIOS Y ELIMINA A LOS ENEMIGOS PARA LLEGAR A TU OBJETIVO

En el papel de un Ninja tendras que sobrevivir a cada nivel, para ello tendras que saltar obstáculos, edificios y eliminar a todos los enemigos que intentaran que no llegues al final del nivel. Pero recordad que no es tan facil, ya que dispondremos de una barra de energia, cada salto supondra gasto de energia por lo que habrá que saltar con cuidado.

facebook

TOTAL DOMINATION: NUCLEAR STRATEGY

COMPRA, VENDE, Y DEFIENDE TU IMPERIO

REALIZADO POR JOSE A. SANCHEZ

U nuevo juego de estrategia en Facebook que pretende sacudir algunos aspectos de esta vieja formula y vigorizarla con algunos añadidos para mantener al jugador con mucha acción. Total Domination utiliza un punto de vista isometrica, lo que nos permite crear estructuras mucho mas grande y totalmente animadas.



[GAMEFEST 11 Feria de Videojuegos]



DEL 29 SEPTIEMBRE AL 2 OCTUBRE

















































TIME MACHINE

SAGA FINAL FANTASY PARTE IV

FINAL FANTASY VI

Continuando con la saga vamos a tratar esta vez a Final Fantasy VI, que salió para Super Nintendo en 1994 y posteriormente en 1999 Para Playstation. Finalmente hubo una última versión para GameBoy Advance en 2007. Un detalle a destacar es que en la versión americana original de 1994 salió con el nombre FF III, corregido posteriormente en las otras versiones. Previamente al juego tenemos una introducción en la que nos explican la guerra de los magi, en la que se enfrentaron los humanos contra los espers. Acabando con el mundo en ruinas y viviendo por separado humanos y espers. Un milenio después el "Imperio" consigue subyugar a todo el mundo gracias a que utiliza a los espers combinándolos con ingeniería genética con sus soldados. Al final solo una pequeña resistencia llamada "The Returners" son los únicos que hacen algo contra el Imperio.



Nuestra aventura comenzará cuando 2 soldados y una joven son enviados a capturar a un esper, pero este mata a los dos soldados, que estaban controlando mentalmente a la joven, llamada Terra y que era mitad esper. Tras verse liberada del yugo del Imperio y gracias al ladrón Locke (que tiene debilidad por rescatar damas en apuros) consigue escapar y unirse a la resistencia para combatir al Imperio.



NE

Con esto nos encontramos ante una de las historias más interesantes de un Final Fantasy, pero el juego tiene más novedades, una de ellas es que es el juego de la saga con más personajes jugables hasta el momento, pudiendo controlar hasta 14 (no a la vez se entiende), todos ellos con una habilidad exclusiva, aunque todos puedan aprender todas las comunes.



Respecto al combate, una de las novedades es, que aunque siga usando el sistema de barras de carga, podremos elegir cualquier personaje con la barra a tope para darle órdenes, siempre que no lo hayamos hecho ya.

También será la primera vez que se incluya el Golpe Letal cuando el personaje esté bajo de vida. Seguramente a muchos les resultará familiar pues en juegos posteriores lo podríamos ver con el nombre de Overdrive, Limit Breaks, etc…
Otras de las novedades son las magicitas, que teniéndolas equipadas podremos invocar espers (Shiva, Ifrit , Bahamut y Odin, además de otros exclusivos de FF VI) y usar magias, además el personaje equipado podrá obtener puntos de habilidad de casi todas la batallas, que le servirán para aprender hechizos mágicos de la magicita y ganar bonus en las características al subir de nivel.



Por último cabe destacar que la versión de GameBoy Advance es la que se mantuvo más fiel en la traducción, además de añadirle nuevos espers y una nueva mazmorra.

FINAL FANTASY VII

El siguiente y como es obvio es el Final Fantasy VII, uno de los más famosos de la saga por la gran mejora gráfica que tuvo, además de por su gran historia y por ser el primero en salir para Playstation y PC. Es el juego que más secuelas y precuelas ha tenido y diversas adaptaciones tanto al cine como a la televisión y los comics y seguramente sus personajes han sido los que más han aparecido en otros juegos no relacionados directamente con la saga a excepción de dos mascotas de compañías conocidas por todos.

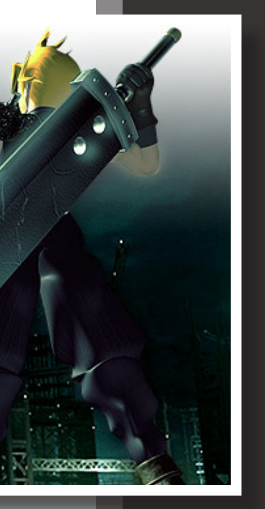
Posiblemente todo el mundo conozca la historia de este juego pero por si hay algún despistado me dispongo a hacer una pequeña introducción: La historia comienza cuando nuestro protagonista, Cloud, es reclutado por la resistencia, llamada Avalancha, y que tiene por objetivo combatir a Shinra, una empresa que está drenando la energía vital del planeta (Mako). En su primera misión, junto con Barret y otros miembros de Avalancha entre los que se incluye Tifa Lockhart, deberá destruir uno de los reactores Mako de la ciudad de Midgar que es desde donde están absorbiendo la energía del planeta. La primera misión aunque con incidentes tiene éxito pero durante el ataque al segundo reactor se produce una explosión que lanza a Cloud a los suburbios donde conoce a Aeris. Justo después de las presentaciones unos hombres intentan secuestrar a la joven y nuestro protagonista decide ayudarla a escapar y juntos se dirigen a la base de Avalancha, pero Shinra descubre donde está la base y para librarse de la resistencia deciden colapsar toda la plataforma matando a toda la población de los suburbios así como a 3 miembros de Avalancha. Durante la confusión logran capturar a Aeris, tras descubrirse que esta es una descendiente de los Cetra, una raza antigua y supuestamente extinta que tiene una especial conexión con el planeta y su energía y también que Shinra la quiere porque su presidente cree







REALIZADO POR JOSE Mª ALCARAZ



que ella lo guiará hasta una tierra mítica donde encontrar abundancia de Mako. Finalmente los miembros de Avalancha deciden rescatar a Aeris y de esta forma es como se ven envueltos en unas intrigas que terminaran desvelando el pasado oculto que los relaciona a todos.

Final Fantasy VII trae muchas diversiones a parte del juego propiamente como son la cria de chocobos o el parque de atracciones donde podemos pasarnos horas jugando en las atracciones y gastando GP que es la moneda del lugar.



El sistema de combate es muy parecido a su predecesor y los personajes se fortalecerán cambiando su equipación y usando las materias, que nos darán distintas habilidades según la que usemos, además de tener las habilidades especiales Limit Break o Límite (como el Golpe Letal del FF VI), que esta vez se podrá usar cuando la barra de límite esté cargada a tope sustituyendo el comando atacar por el de Límite. Por último mencionar que ha habido a lo largo de los años (más últimamente) bastantes rumores sobre un remake del juego y su autor ha dicho en varias ocasiones que le gustaría pero que resulta muy difícil porque sería mucho trabajo, aunque no lo descarta. El último rumor apunta a un posible remake para la NGP pero no se la credibilidad que puede tener este, así que mientras no se confirme por la compañía no hagáis mucho caso de él.



Para finalizar el Time Machine de este mes quería informaros de que la saga de Final Fantasy continua pero desde nuestra redacción hemos decidido que como los últimos son demasiado modernos para incluirlos en esta sección hablaremos solo hasta el FF X y el FF X-2, que aunque modernos creo yo que marcan el final de una época y el inicio de una nueva dentro del universo Final Fantasy.



ALLGAME

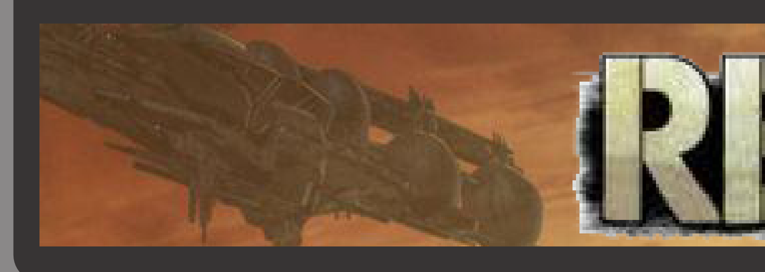
DEAD BLOCK YA CUENTA CON SU PRIMER DLC PARA XBOXLIVE



Dead Block ahora cuenta con cuatro nuevos mapas temáticos: un motel, un baño turco, un edificio de oficinas y un matadero. Los cuatro mapas se podrán jugar en cooperativo para que los zombis no acaben con nosotros.

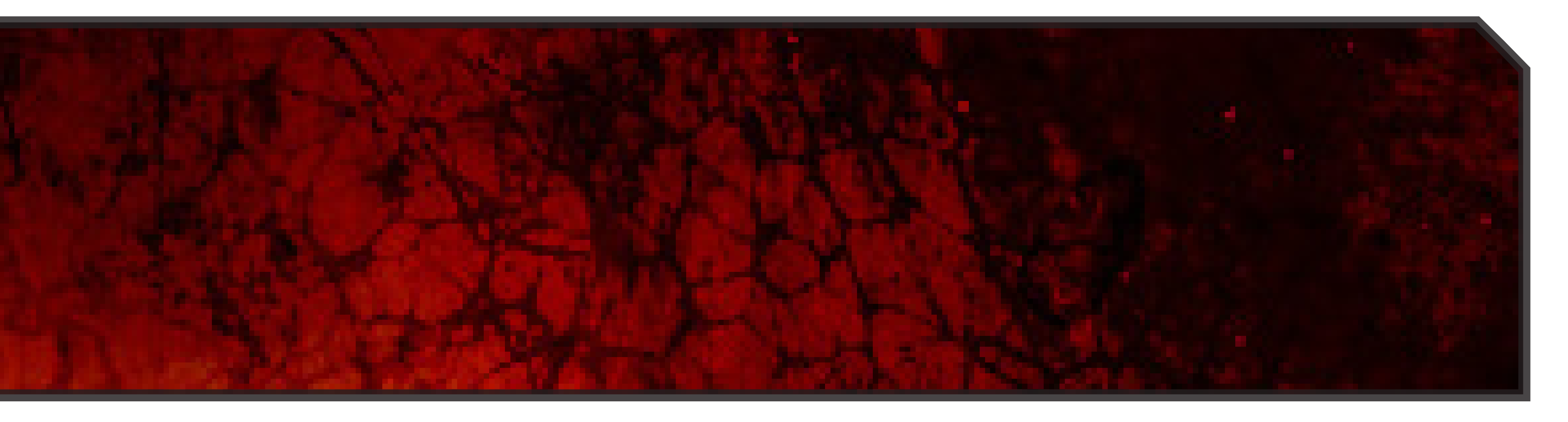
RESISTANCE 3 S

Ya queda muy poco para que saldrá Resist
Playstation Plus durante agosto. Este ter
a la compatibilidad con el sistema de movimi
también llegará en formato 3D estereoscópic



ROCK BAND 3 AUMENTA

Desde el 30 de agosto, en Rock Band 3 M
8 nuevas canciones del conocido grupo R
Xbox 360, como en PS3 y Wii. Las canciones
nication", "Look Around", "Monarchy of R
Universe", "Scar Tissue" y "The Adventures



ERÁ COMPATIBLE CON PLAYSTATION MOVE Y 3D

ance 3, aunque la beta ha estado disponible para los usuarios de
rcera edición será más intensa y más realista que nunca gracias
iento de PS3: Playstation move y si todo eso fuera poco, el juego
o.





SU REPERTORIO CON CANCIONES DE RED HOT CHILI PEPPERS

Music Store podemos encontrar
Red Hot Chili Peppers tanto en
s son: "By the Way", "Califor-
oses", "Otherside", "Parallel
of Rain Dance Maggie".



2K SPORTS HA DESVELADO EL ELENCO DE LAS LEYENDAS QUE APARECERÁN EN NBA® 2K12



Ha sido anunciadas las estrellas que aparecerán en "NBA's Greatest", un nuevo modo que se incluirá en la nueva entrega de NBA. Por fin podremos tomar el control de algunos de los jugadores míticos en la historia de la NBA, como Michael Jordan, Magic Johnson, Larry Bird o Julius Irving, y enfrentarlos contra otros equipos clásicos o de la liga más actual para crear sus partidos soñados.

LA TRILOGÍA GTA LLEGA A APP STORE

Grand Theft Auto III, Grand Theft Auto: Vice City y Grand Theft Auto: San Andreas están disponibles en App Store, cada uno a un precio de 11.99€ (14.99$).



LLEGA UNA NUEVA ACTUALIZACIÓN PARA CHAMPIONS ONLINE Y STAR TREK ONLINE PLAYERS

La actualización incluye un cambio en los logos, una política de privacidad revisada, y además los Atary Tokens se convertirán en Cryptic Points.

El IKEA de los Sims

Los Sims 3: Vida en la ciudad de los accesorios es un pack que poseerá una gran variedad de accesorios extra para mejorar nuestros hogares.No solo contendrá muebles y electrodomésticos como lavadoras, secadoras, librerías y demás, sino que también ofrece nuevos peinados y ropas, o por ejemplo poder optar entre ir a una escuela pública o privada...

En los nuevos locales destacan el café “El buen bocado”, la posibilidad de crear un gimnasio con la última tecnología, un patio donde los niños puedan divertirse entre otros. Todo esto y mucho más está disponible desde el 1 de Septiembre.









PONTE EN FORMA PARA EL GRAN TORNEO

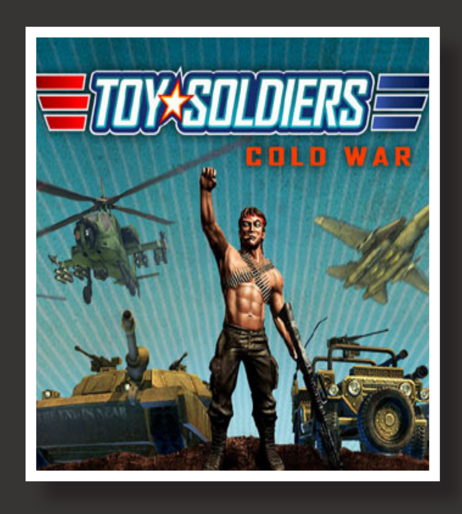


Tras una nota de prensa DTP anunció la salida del título Summer Challenge – Athletics Tournament. Este se compondrá de 20 disciplinas distintas divididas a su vez en ocho deportes, los cuales contarán con pruebas tan famosas como el salto de pértiga, trampolín...

Tendremos la posibilidad de jugar de manera individual o si lo prefieres con hasta tres personas en pantalla dividida.Además de todo esto el juego nos ofrece la posibilidad de personalizar y diseñar nuestros propios atletas.

Un buen título de deportes que podremos disfrutar aunque carezca de licencias oficiales.

PREPARA TUS TORRETAS PARA LA GRAN BATALLA



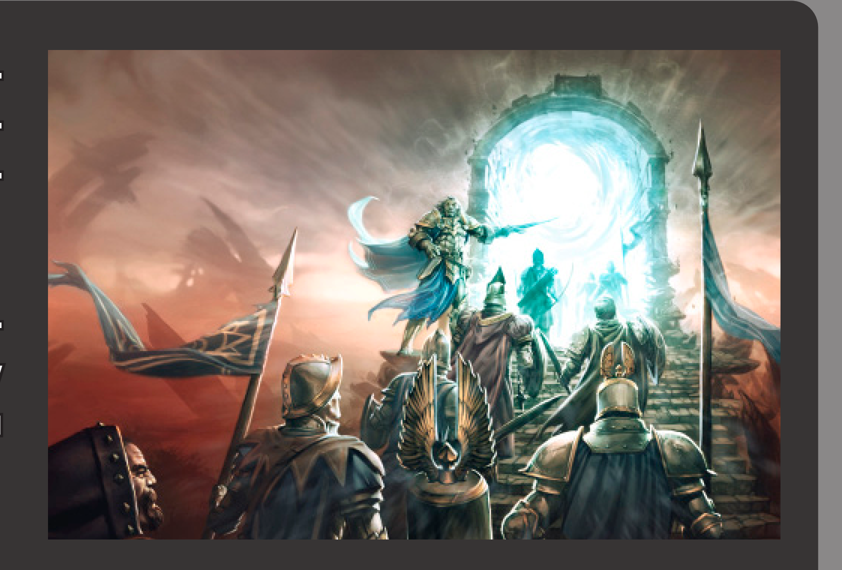
Toy Soldiers: Cold War es un título que consiste en situar nuestras torretas en los lugares adecuados para conseguir derrotar a los innumerables enemigos. Tendremos que impedir la llegada de enemigos a nuestra base (la cual tendrá 20 puntos de vida), por ello deberemos ir desplazándonos de torreta en torreta en el momento adecuado para eliminar a nuestros enemigos, los cuales llegarán a pie, por aire, en tanques...Tras derrotar al enemigo conseguiremos puntos para poder comprar o mejorar la torretas.

Además de todo esto podremos desbloquear mediante rachas de muertes las denominadas cortinas de humo, estas consisten en ataques de gran potencia como bombas nucleares, la posibilidad de manejar a un alter ego de Rambo...Toy Soldiers: Cold War estará disponible proximamente en Xbox Live.

MIGHT AND MAGIC HEROES KINGDOMS SE HACE MÁS GRANDE

Ubisoft ha anunciado que la tercera temporada de su MMO Might and Magic Heroes Kingdoms, estará disponible desde el 15 de Septiembre de 2011.

La expansión de la tercera temporada aportará nuevos retos de jugador vs. entorno (PvE) y de jugador contra jugador (PvP), mejoras en la personalización de personajes y mucho más.



LLEGAN 4 NUEVOS JUEGOS A CATELOGÍA PLATINUM









Si aun no teneis ninguno de estos titulos: Gran Turismo 5, MotorStorm Apocalypse, Killzone 3 o LittleBigPlanet 2, ahora es el momento perfecto para adquirirlos porque han llegado a la categoría platinum, es decir que podremos conseguirlos por tan solo 29,99 €.

¡No perdais esta oportunidad!

La categoría Platinum sólo les es otorgada a aquellos títulos que han obtenido un excelente rendimiento tanto a nivel comercial como para el usuario.

AVANCES

Continuando con el trabajo de los números anteriores compartimos con vosotros nuevamente las fechas de las nuevas novedades que van a salir en el mes de Septiembre. Todas las fechas son especulaciones ya que en el mundo de los videojuegos nada es seguro hasta que esta a la venta.

NOVEDADES

FECHA	JUEGO	PLATAFORMA	GENERO
09/09/2011	THE SECRET OF MONKEY ISLAND: SPECIAL EDITION	PC	A. GRÁFICA
09/09/2011	DEAD ISLAND	360 , PS3, PC	ACCION
09/09/2011	WARHAMMER 40,000: SPACE MARINE	360 , PS3, PC	ACCION
09/09/2011	STARFOX 64 3D	3DS	SIMULACION
09/09/2011	DAWN OF FANTASY	PC	ESTRATEGIA
09/09/2011	MYSTERY CASE FILES: EL INCIDENTE MALGRAVE	WII	A. GRÁFICA
13/09/2011	RED ORCHESTRA 2: HEROES OF STALINGRAD	PC	ACCION



14/09/2011	TRACKMANIA 2: CANYON	PC	CONDUCCION
15/09/2011	PHINEAS Y FERB: A TRAVÉS DE LA SEGUNDA DIMENSIÓN	WII, PS3, DS	ACCION
15/09/2011	THE CURSED CRUSADE	360, PC, PS3	ACCION
15/09/2011	GOD OF WAR COLLECTION VOLUMEN II	PS3	ACCION
15/09/2011	DANCE SENSATION	WII	ARCADE
16/09/2011	MY BODY COACH 2	WII, PSP	DEPORTES
20/09/2011	GEARS OF WAR 3	360	ACCION
20/09/2011	FALLOUT: NEW VEGAS - LONESOME ROAD	PS3, 360, PC	ACCION
22/09/2011	AFTER THE WAR	PC	ACCION
23/09/2011	SUPREMACY MMA	PS3, 360	DEPORTES
23/09/2011	F1 2011	MULTIPLATAFORMA	CONDUCCION
20/09/2011	RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X	PS3, 360	ACCION
22/09/2011	ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS	PS3	ACCION
23/09/2011	FIFA 12	MULTIPLATAFORMA	DEPORTES
23/09/2011	PRO EVOLUTION SOCCER 2012	PS3, 360, PC	DEPORTES



NEVERDEAD SALDRÁ PARA PLAYSTATION 3 Y XBOX 360 ESTE INVIERNO

Megadeth el mítico grupo de thrash metal ha aportado una canción para el Neverdead de Konami, aunque solo para la versión de Microsoft. También podréis disfrutar de la canción en su próximo álbum.

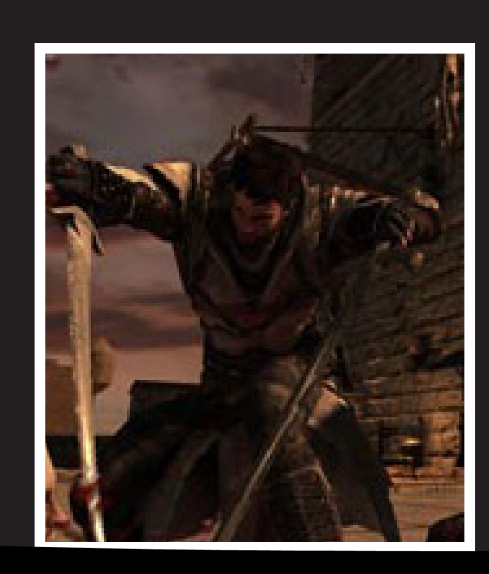


LAS PELEAS MÁS DURAS QUE VERÁS DE VIDEOJUEGO

LPeleas de lo más salvaje. Básicamente es lo que encontraremos en Supremacy MMA.
Tendremos una gran variedad de movimientos con los que destrozar poco a poco al rival.
No hay que olvidarse de todas las llaves que podremos utilizar, muchas de ellas (si salen bien) pueden partir brazos y piernas.
Es un juego perfecto para desquitarse después de un duro día de estudio/trabajo.

LA VIOLENCIA DE LA ERA MEDIEVAL EN ESTADO PURO

Este apasionante juego creado por Atlus y Kylotonn traerá la violencia, la sangre y la destrucción a nuestros hogares. Podremos ver combates cuerpo a cuerpo con infinidad de movimientos con los que acabar con la vida de todos y cada uno de nuestros oponentes.
Serán dos protagonistas Denz y Estevan, aunque solo podrás manejar a uno de ellos, al otro lo controlará la inteligencia artificial.





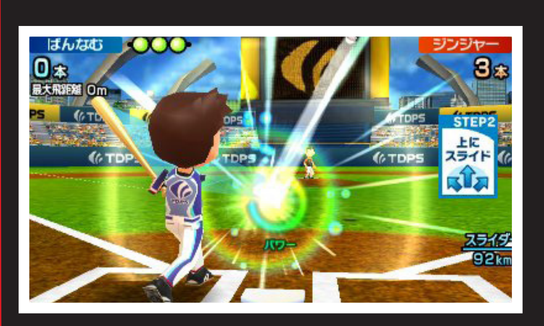
ZOMBIE APOCALYPSE: NEVER DIE ALONE

La nueva entrega de Zombie Apocaylpse prevista para Octubre, nos situará en una isla donde cuatro nuevos héroes deberán sobrevivir, rescatar supervivientes y eliminar zombis para crear zonas seguras.

GRAN VARIEDAD DE DEPORTES EN LA PALMA DE TU MANO

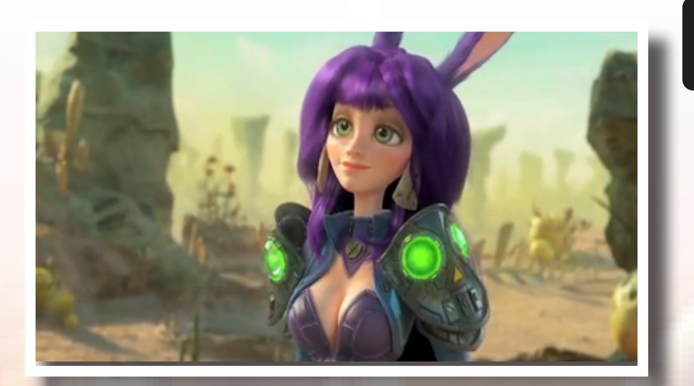
Para todos los poseedores de la portátil de Nintendo y amantes de los deportes, llega a tu tienda este estupendo juego donde podrás practicar bastantes de tus deportes favoritos de una manera divertida.

Habrá juegos como el baloncesto, boxeo y futbol entre otros. Una de la novedad más importante que nos trae este juego es que tendremos que utilizar dos stylus.
Así complicaremos algo mas la forma de jugar, además de que sea más divertido. Tendrás que hacer un movimiento con una mano y otro movimiento con la otra.
Estarás un tiempo para hacerte a todos los movimientos de cada juego.



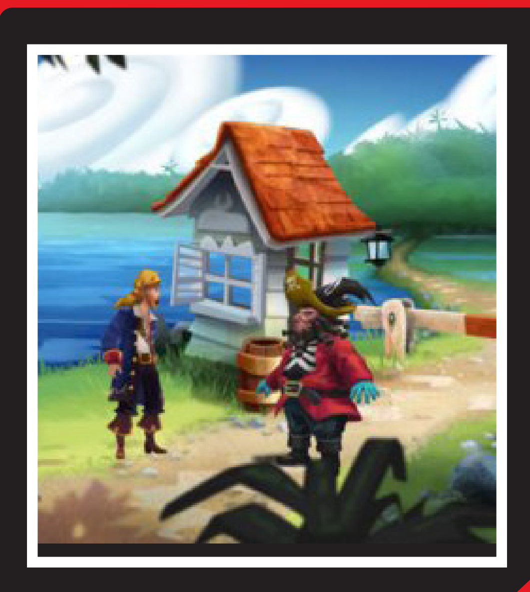






WILDSTAR Y GUILD WARS 2 EN LA GAMESCOM

Cogiendo por sorpresa a todos NCSoft, creadora de Guild Wars, desveló en la pasada Gamescom su último MMO con el nombre de WildStar, un juego que parece que mezcla la magia con la última tecnología. Además presentearon una versión jugable de Guild Wars 2



LA MÍTICA SAGA NOS SORPRENDE CON UNA EDICIÓN DE COLECCIONISTA

Esta saga sacará a la venta una edición de coleccionista compuesta por estos títulos:
The secret of Monkey Island – Special Edition y Monkey Island 2 Special Edition – LaChuck´s Revenge.
Además de estos dos grandes títulos también habrá material totalmente nuevo que hará las delicias de todos sus seguidores.

VUELVE PAC-MAN...Y EN 3D!!

Pac-Man llega a Nintendo 3DS con un formato totalmente nuevo. Esta vez no será como en las versiones anteriores en la que hay que comer todos los puntos antes de que te coman.
Ahora será un mundo algo más abierto (muy al estilo Sonic) y Por supuesto tendrá la opción de 3D. Un juego entretenido con el que muchos veremos cómo pasan los años también para los personajes de toda la vida.




GEARS OF WAR 3
EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
RFU.COM
WORLD IN UNION
ENGLAND RUGBY
IRB
RUGBY WORLD CUP 2011
CREATIVE FUTURE
DEAD ISLAND



CREATIVE
FUTURE
CONOCE
SIEMPRE
LAS
ULTIMAS
NOVEDADES
SIGUENOS EN
HTTP://CREATIVEFUTURE.TK